3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场
。
如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容
。
话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。



THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.66
特快专递
彩虹六号 维加斯／扣杀球场3
劲舞团 携带版／杀戮地带 解放
股票交易师 瞬／战火兄弟连DS
冲浪企鹅／数阵对战
热导追踪／压缩空间
纪元1701 探索的开端
专题企划
小小掌机
大大用处
掌机非游戏用途大杂烩
攻略透解
经典名作重现
最终幻想II
PSP
详细攻略
PSP
口袋光环
miniDVD
超级玩家热血视频
一刀砍死你
《MHP2》极限挑战影像

诺梅杂志&3DM-SMV



黑角——装备你的装备!



你为什么需要“PSP豪华白金大礼包”？

黑角2007年隆重推出PSP系旗舰型周边产品 ——“PSP豪华白金大礼包”，从目前为止黑角旗下的PSP周边中，精选出12款最具代表性的产品，将之集合而成“大礼包”。

一、加强及扩展PSP的**功能**——①高保真线控耳机、⑧五星类比摇杆、⑨幽浮方向键；

二、让你的PSP使用过程更为**方便**——②PSP备用电池、③PSP电池座充、⑤USB车充、⑦伸缩式USB数据/充电线；

三、**保护**你的爱机——运动时尚包、屏幕保护膜、④UMD&记忆棒盒、⑥水晶保护壳、⑩黑角手绳；

四、让你的PSP更具**个性**!

WWW.BLACKHORNS.COM

话梅杂志&3DM-SMV

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名

PSP主机 1名

一等奖

MD Max掌机 3名



OS掌机 3名

二等奖



M3DSS 烧录卡 3名

SC-SD 震动版烧录卡 2名

SC-miniSD 烧录卡 2名

SCL 震动版烧录卡 2名



EZ5 烧录卡 2名

三等奖

北通NDSL硅甲468 BTP-6468 1名

北通NDSL布包426 BTP-6426 1名

北通NDSL贴膜416 BTP-6416 1名

黑角PSP水晶自浮套装 BH-PSP07737 1名

黑角NDSL晶彩保护壳 BH-DSL09817 1名

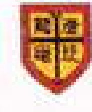
黑角PSP五星自浮套装 BH-PSP07301 1名

参与方式：只要在2007年7月11日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中175页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第68辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

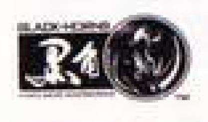


广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

话梅杂志&3DM-SMV

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



游戏城寨

Level.32

游戏/网络/音乐互动志

《任天堂明星大乱斗X》等新作速报；特稿：十年磨一剑——暴雪所缔造的神话；Web Show：从猴子看人类社会的起源；Web Show 专题：高考作文大家写；城寨研究室专题：仙乐飘飘——PSP耳机选购全攻略；汉化学前班：图片汉化同样重要；城寨小百科：古墓深深 丽影重重——十年《古墓丽影》；动漫游妙文：目指！王牌投手；levelup 音乐台：音乐小特辑DEEN

游戏城寨

封面待定



6月23日 全国上市

游小说

第4辑

特邀卡伦撰写《奥丁领域》最强剧情小说，另有玛娜带您重温经典的《寄生前夜》。官方小说将为大家献上Capcom官方最强小说——《生化危机 自由之路》，《幻想传说》也在本期中隆重落幕，此外还有《死魂曲》外传《羽生蛇村异闻录》一期完结。而本次光盘容量激增3倍。除了有TONY壁纸大特辑、名场面、游戏金曲外，电子书苑还将独家奉献恐怖大师伊藤润二的《死魂曲》外传漫画。



240页，25万海量文字让你看个够！

6月23日 全国上市

变形金刚漫画版 第一代

第3辑

魔光初现，暗流涌动！“神之子”太阳风降临地球大肆作乱，宇宙大帝的封印之力蠢蠢欲动，群龙无首的汽车人为何要与野心勃勃的红蜘蛛联手？这一切的一切，暗藏着什么样的阴谋？

经典人物，全新剧情，三度冲击！160页全彩中文版，变形金刚钢琴变奏曲CD，精彩超乎想像。塞联阵狂飙译制，完全本土化制作。《变形金刚漫画版 第一代》1～3卷，各地报刊亭销量中。





现已全国上市

最动漫

第三期

◆杂志内最新动漫资讯满载。《EVA》新剧场，《高达》新作，《灼眼的夏娜》II，《寒蝉鸣泣之时 解》等第一手资料倾情奉送。

◆“人气王”特别企划，COSPLAY社团表演，TAF大赏OVA……时长超过200分钟的精彩DVD包你一次看个够！

◆豪华版附送ZARD纪念专辑和EVA新剧场版珍藏钥匙夹，超值限量，不容错过！





现已全国上市

诺梅杂志&3DM-SMV





详细攻略

游戏系统详细解说
本篇流程完全攻略
隐藏要素全面披露

PSP版全新要素
“秘纹迷宫”
攻关法大公开

P95

专题企划

小小掌机 大大用处

掌机非游戏用途大杂烩

“这是什么？”
“游戏机……”
“你就知道整天玩游戏！”
谁说掌机只能用来玩游戏？
让我们一起来研究
——掌机的非游戏用途。

P55

话梅杂志&3DM-SMV

掌机王Sp

目录



VOL.66

美术总监：吴松

封面画师：西瓜树

口袋光环Vol.66



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

话梅杂志&3DM-SMV

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

话梅杂志&3DM-SMV

新闻热点

硬件 HARDWARE

PSP改良版有望E3公布？



自从今年年初SCE英国高层在会议上透露PSP改良版推出的意向后，有关新PSP即将问世的传闻就一刻不曾停歇过。尽管官方从未正式确认过任何关于新PSP的消息，但绝大部分业界专家都相信这台掌机的改良型推出是迟早的事情。近日，根据国外媒体从索尼内部渠道获悉的情报，又得以捕捉到一些关于新版PSP的蛛丝马迹。

新版PSP并非PSP2，但也不是单纯重新设计的版本。主机的内部核心硬件没有太大变动，但其他的部分就完全不一样了。首先，新版PSP将在重量上大幅瘦身，这主要得益于新的LED液晶屏生产工艺的引进。新屏幕不仅将具备比现有PSP更高的清晰度，而且所占空间和耗电量也有一定程度的降低，理论上能够在现在PSP使用时间基础上再延长4个小时左右。而存储媒体将依旧使用UMD光驱，在这一问题上索尼显然是没有退路的。不过改良后的UMD光驱能够具备比现在更快的读取速度和更低的耗电量，而且改良版将增加8GB的内置闪存，可能还会内置一个摄像头，进一步提高目前PSP在掌上多媒体娱乐方面的优势。在按键上，备受争议的PSP操作问题也将得以解决，尤其是十字键的改动将会相当明显。新版PSP的十字键感觉比较接近现在PS3按键的手感，在提升游戏体验方面应该会有不错的效果。最后，也是所有玩家最关心的一个问题，就是改良后的PSP售价如何。来自索尼内部的消息渠道指出，新版PSP的售价尚未最终确定，但索尼希望能够把价格控制在170美元以下，与现在降价后的PSP价位基本持平。产品实际公布要等到今年7月的E3甚至更晚，至于发售日期现在依然没有定论，期待即将到来的E3展上索尼能带给我们具体的情报吧。

硬件 HARDWARE

玩家人群日益低龄化，掌机成为最热门电子产品

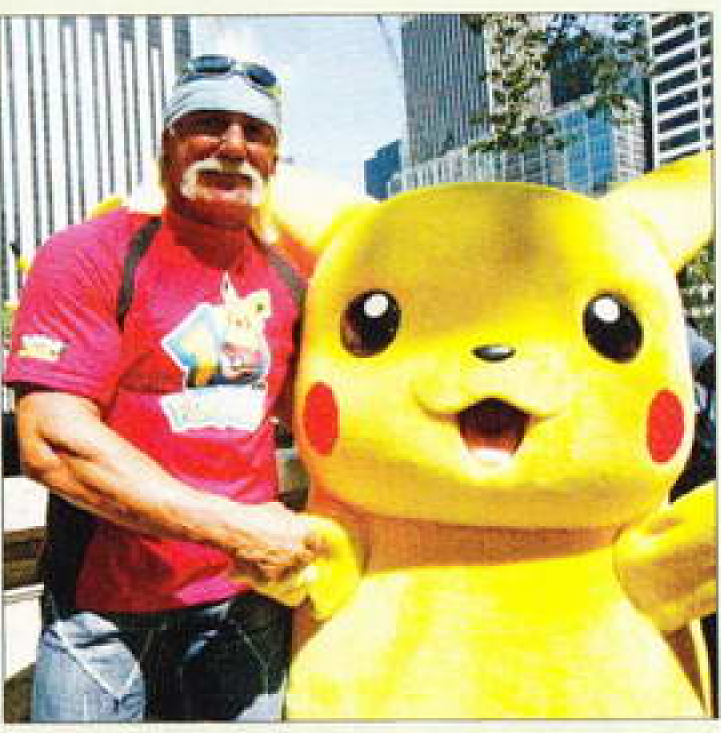
日前，消费者和零售业信息统计公司NPD公布了一份名为《孩子们和第三次消费电子浪潮》的报告，报告中显示，现在美国儿童玩家玩电子游戏的情况越来越普遍，甚至还有进一步低龄化的趋势。

报告中指出，经过NPD的调查，电视和台式电脑是最早影响孩子们的电子产品，大约在4到5岁时孩子们就会接触到。孩子们通常会在9岁的时候习惯使用其他的诸如卫星广播和便携数码媒体播放器一类的电子产品。而美国儿童开始玩电子游戏的平均年龄在6.7岁左右。这一平均年龄已经比2005年统计的8.1岁有了大幅度下降。调查还发现，便携式游戏机（掌机）是目前孩子们最喜欢的电子产品。在美国，39%的儿童拥有一台掌机。而游戏家用机的普及率则相对稍低，只有29%的孩子拥有主机。很多电子设备，如CD机（30%的孩子拥有）和电视机（28%的孩子拥有）都会在很早的时候就进入孩子们的生活。事实上，NPD自从2005年起的调查就发现，各种电子设备的初次使用者年龄都在不断下降。

话梅杂志&3DM-SMV

软件 SOFTWARE

用《口袋妖怪》联通世界，《口袋妖怪》日美地区交换总数突破1000万



任天堂前段时间在北美发售了它们的镇社级软件之一《口袋妖怪 钻石·珍珠》，并且美版的《口袋妖怪 钻石·珍珠》可以同日版之间通过Wi-Fi连接互相交换怪物。目前，任天堂宣布，通过Wi-Fi连接口袋妖怪的交换总数在日美范围内总计已经突破了1000万只。足见《口袋妖怪 钻石·珍珠》的影响力和人气。

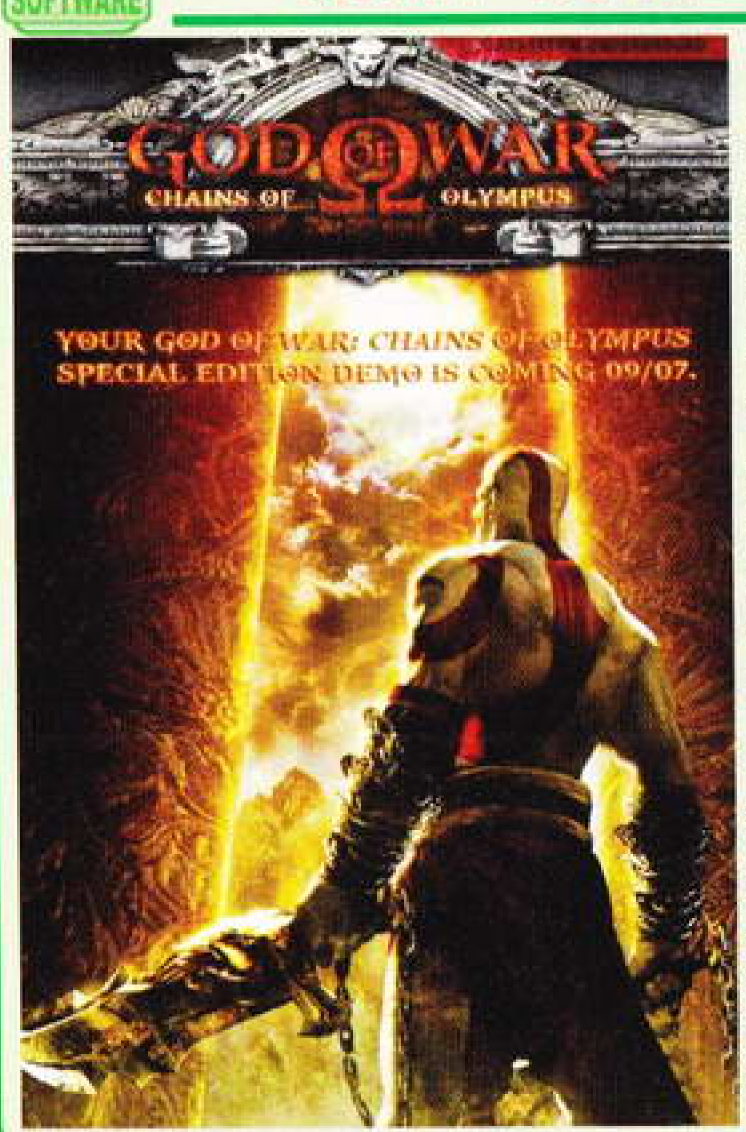
本作自2006年9月28日的发售以来一直处于火爆的销售状况中，累计销售量截止2007年6月12日已经达到500万套以上。在2007年4月本作的美版发售，利用了Wi-Fi连接，口袋妖怪穿越国境进行交换也终于实现。在2007年7月末，《口袋妖怪 钻石·珍珠》的欧洲版发售也将发售，《口袋妖怪》将联通全世界。

而根据任天堂美国分部的统计数据，从2005年11月开始的"Nintendo Wi-Fi connection"服务，到目前为止使用过这项服务的NDS主机达到了500万台，而总的连接次数达到了2亿次。而Wii游戏的Wi-Fi次数也在不断上升，以下是Wi-Fi次数最高的游戏排名前十位：

排名	游戏名称	机种	Wi-Fi次数
1	口袋妖怪 钻石	NDS	1,408,772
2	口袋妖怪 珍珠	NDS	974,958
3	动物之森DS	NDS	384,931
4	马里奥赛车DS	NDS	301,498
5	马里奥足球	Wii	291,132
6	银河战士 初猎	NDS	209,424
7	JUMP终极明星大乱斗	NDS	128,493
8	勇者斗恶龙 怪兽统领者	NDS	110,182
9	俄罗斯方块DS	NDS	65,210
10	口袋妖怪 战斗革命	Wii	54,570

软件 SOFTWARE

《战神 奥林匹斯之链》试玩版发布日确定



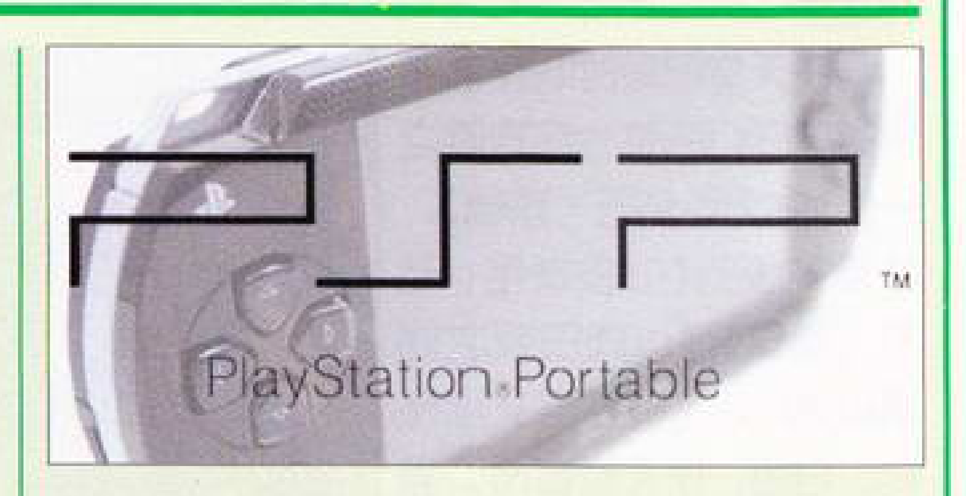
《战神 奥林匹斯之链》的试玩版已确定将于今年的9月7日正式公布，距今尚有三个月左右的时间。SCEA旗下著名游戏开发小组Ready at Dawn工作室是以电子邮件的形式通知媒体以及参与前不久官网试玩注册活动的玩家的。Ready at Dawn工作室创始人，同时也是PSP版《战神 奥林匹斯之链》制作导演的Ru Weerasuriya在邮件中表示，感谢广大玩家对"《战神》系列"的喜爱以及对前不久试玩注册活动的支持。他同时确认，将在随后的几个月里陆续公布有关游戏内容和开发进程的更多详细消息。

SCEA官方曾在今年4月正式公布本作时保证，将通过游戏官方网站提供一个免费的试玩版。凡持有有效PlayStation Underground注册账号的玩家都可以在游戏官网上注册，并获得官方以邮件形式寄出试玩UMD，但当时并未公布具体发布时间。现在试玩版发布日终于确定，玩家们可以安心等待了。

话梅杂志&3DM-SMV

硬件 HARDWARE

索尼：与NDS相比，PSP目前急需特色游戏



最近一个阶段，PSP在北美和日本的销售量一直呈下降趋势，而且下滑速度比索尼预想要快，这在很大程度上归因于任天堂NDS主机的全面成功和PSP缺乏独特游戏软件所致。索尼原本预计在上个财年(2006年4月至2007年4月)卖出1200万台主机，但最终实际销量只有900多万台。

日本KBC有价证券公司高级主管Hiroshi Kamide表示，缺乏有特色的游戏软件支持是PSP面临的主要问题。“你可以看看现在的PSP游戏阵容，有很多游戏是专为PSP制作的，但都不是特别的成功，你在PSP上很难看到销量超过百万的游戏，但NDS却上有不少。目前最大的问题是，尽管这是一台有着靓丽画面和时尚外观的主机，但游戏却和人们在家里玩的PS2游戏相差无几。而实际情况是，这些类似PS2类型的掌机游戏对于PSP的销量来说是并没有多大帮助。”

游戏软件方面的问题一直被认为是PSP面临危机的症结所在，索尼SCE美国分社首席财政官Robert Wiesenthal对记者表示：“毫无疑问，在PSP软件方面，任何真正的杀手级游戏都会再次推动主机销量。”然而他也承认，目前PSP上并不缺乏高素质作品，但没有多少是能够真正体现这台掌机特有魅力的。”



和田洋一解释《DQ IX》登陆NDS原由，Square Enix称NDS是玩家最大化的必然选择

Square Enix曾于2006年年底宣布，日本国民级RPG游戏“《勇者斗恶龙》系列”的正统续作《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》(暂名)将会由NDS独占发行。由于自该系列诞生起，《勇者斗恶龙》一直都只对应家用主机，因此此言一出引起了许多玩家的不满，甚至业内人士也对Square Enix做出这一决定感到难以理解。

SE社长和田洋一先生日前在接受美国《金融时报》采访时再次谈起了震惊业界的《勇者斗恶龙IX》登陆NDS事件。他对记者表示，相比Wii和NDS，Xbox360和PS3这两台新主机太过复杂，不适应现在公司所奉行的玩家群体最大化发展策略。尽管他认为随着时间的推移，高性能的主机将会逐步为市场所认可，但现在显然还不是时候。之所以选择NDS是因为这样可以让“最广泛的玩家群体”体验到这款经典RPG游戏的魅力。他也坚信此举可以进一步拓宽公司现有的玩家群体。



和田洋一在采访中暗示，他对像PS3和Xbox360那样的次世代主机并不满意，他认为这些主机普遍都过于复杂。“它们(指次世代主机)有太多的型号，而且都需要玩家配备高清电视机、宽带连接以及比较多的游戏经验……这些主机并不适应现在的环境，或许过一两年会好一点。”

这位Square Enix的最高领导者还表示，他认为游戏产业的格局正在改变，他说“就在几年以前，我们还可以专注于PlayStation和Game Boy系列主机的游戏开发。但现在环境已经完全的不同了，一批由任天堂所拉动的新玩家群体已经产生，我们的游戏也需要去主动接纳这些非传统意义上的玩家——包括女性和老人。这就意味着我们得为各种人群制作游戏。”

话梅杂志&3DM-SMV

硬件 HARDWARE NDS日本普及率将达到89%，专家预测四年后NDS销量将突破1亿



英国市场调研机构Screen Digest日前发布了一份游戏产业发展分析报告，报告就电视游戏产业未来几年内的发展趋势、主机普及以及软硬件销量等问题进行了深入分析。报告预测，到4年后的2011年，NDS的全球累计销量将达到1亿1千2百万台，在日本的普及率将达到惊人的89%。另外，报告还预测PSP的同期销量将达到6700万台。

报告中显示，NDS目前所取得的广泛认同和销售业绩，已经初步证明了任天堂拓展用户群策略的成功。不得不承认，NDS确实在游戏产业内掀起了一场革命，这台主机做到了让那些以前从未想过把电子游戏当做休闲娱乐手段的人主动去购买主机和游戏软件，任天堂成功地拓展了此前无人涉及的潜在玩家群体。而另一台掌机PSP在游戏功能及软件阵容上已经败给了NDS，但相信随着PS3业务形式的好转以及索尼在掌机游戏领域的投入不断加大，PSP的销量在2007年下半年会有相当程度的提升。报告中还特别提到了索尼近来在北美和欧洲地区推行的PSP降价业务，并强调配合更加完善的下载服务支持，PSP将会吸引更多核心玩家的关注。

Screen Digest的报告认为NDS与PSP选择了截然不同的用户群体和发展方向：NDS更注重纯游戏体验，具备更强大、更广泛的游戏软件支持；而PSP则是一台便携式数字多媒体娱乐平台，游戏只是这一平台潜在娱乐体验的一部分，但也正是这台掌机的多功能性，一定程度上抑制了其在游戏领域的发展。

新闻短讯

《美妙世界》预约特典公布

Square Enix公司日前宣布，预定于2007年7月27日发售的NDS游戏《美妙世界》除了将推出限定版NDS主机外，还将为玩家准备了预约特典"にゃんタン★屏幕擦"。



"にゃんタン★屏幕擦"是游戏中主人公樱庭音操的女搭档美咲四季非常喜欢的熊玩具にゃんタン造型的屏幕清洁擦产品，玩家可以用来为NDS屏幕去除灰尘。

《龙骑士的咏叹调》预约特典公布

《龙骑士的咏叹调(Dragoneer's Aria)》由日本一软件(美国)公司与Hit Maker为PSP平台联手打造，以人与龙的战争为背景，描绘翱翔于云端天际的宏大幻想冒险故事，是一款原创RPG大作。日前本作的预约特典正式公布，将是游戏的特别限定画集。36页全彩色，收录了本作的精美原画设定，非常精美珍贵。本作将定于2007年8月23日发售，价格为4800日元。



关注数字

1700万 NDS日本销量突破1700万台

Enterbrain公司日前发表了2007年5月份日本游戏市场硬件、软件的统计报告。据统计，目前为止NDS/NDSL主机在日本市场的累积销量突破1700万台，达到该成绩用时129周，这比PS2主机达到相同销量时所花费的256周快了近一倍。另外在日本的各软件销量排行上，NDS也是占据了大半边天。

话梅杂志&3DM-SMV

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息
拓展更为广阔的游戏视点

PSP 幽灵行动 尖峰战士2
Ghost Recon Advanced Warfighter 2

◆Ubisoft◆FPS◆预定2007年第三季度◆美版

以真实专业著称的战术射击游戏"《幽灵行动》系列"作品终于有登陆PSP的打算了。本作依旧以家用机版《幽灵行动》的故事背景来大做文章，玩家将继续率领美国陆军幽灵小队的作战精英们，突入硝烟密布的战场执行特殊使命。游戏的背景被设定在了2014年的墨西哥，由于政府军与反政府起义军的大规模冲突爆发，墨西哥全境陷入了内战之中。为了应对随时可能发生的针对美国的恐怖袭击，幽灵小队在Scott Mitchell上尉的率领下进驻内战中的墨西哥。两个国家的命运被紧紧连在了一起，而玩家率领的幽灵小队是平息战争危机的关键力量。



红遍家用机市场的战术射击大作登陆PSP！掌上反恐战役即将打响！





PSP 古墓丽影 周年纪念版
Tomb Raider: Anniversary

◆Eidos◆ACT◆预定2007年6月26日◆美版

初代《古墓丽影》创造性地将动作、解谜与探索要素相结合，不仅给当时的玩家带来了前所未有游戏乐趣，而且还开创了一个全新的流派。本作将采用与初代游戏完全相同的故事设定，在本作中玩家将操纵年轻的劳拉一同穿行于那神秘莫测、沉睡千年的古代遗迹之中，追寻古代文明所遗留下来的奇珍异宝。为了能够完美再现初代《古墓丽影》的精髓，开发小组决定把游戏的重点定位于刺激的探索和经典的解谜部分上，这也是重现系列最初风采的最直接有效的途径。

老酒装新瓶 劳拉的最新造型即将展现在玩家眼前！



话梅杂志&3DM-SMV

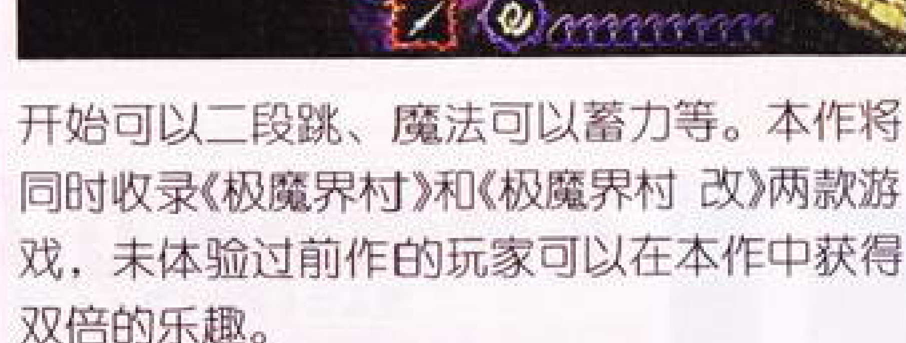
PSP 极魔界村 改

极魔界村 改

◆Capcom◆ACT◆预定2007年8月2日◆日版

亚瑟大叔不甘寂寞再度出山 系列粉丝又将踏上究级变态的冒险历程!





本作可以说是《极魔界村》的进化版，制作组在原有的基础上对游戏进行了大幅修改，其中包括关卡探索要素大幅增加、游戏变为周回制(通关后可以继续游戏)、敌人出现的位置大幅调整、盾和铠甲的性能调整、最初开始可以二段跳、魔法可以蓄力等。本作将同时收录《极魔界村》和《极魔界村 改》两款游戏，未体验过前作的玩家可以在本作中获得双倍的乐趣。

本作中续关将有次数限制，这就要求玩家要更加谨慎地进行游戏。续关次数可以由获得三枚“光之戒指”而增加一次，这些光之戒指都位于十分危险的地点，想要获得它们需要有十足的勇气和把握才行。





NDS 中华雀士 天和牌娘 Remix

ちゅ～かな雀士 てんほー牌娘 Remix

◆Jaleco◆TAB◆预定2007年6月28日◆日版

性感麻将登陆NDS平台! 玩家绝对不容错过!

本作讲述了皇家特级雀士铃铃奉太后旨意，东渡日本搜寻封印有“白面金毛九尾狐”灵力的“杀生石”。铃铃将化身为牌娘，与持有杀生石的角色进行麻将对决，胜利后就可以获得对手的杀生石。



作为一款麻将游戏，本作的卖点除了好玩的麻将游戏外，有点色色的生杀石搜索模式应该是最吸引人的地方。游戏中故事部分和麻将部分交替进行，在麻将对战结束之后牌娘铃铃会使用仙术引发大爆炸将对手身上衣服爆裂，从而进入杀生石搜索画面。玩家要利用触控笔来进行一系列搜索操作。









话梅杂志&3DM-SMV

日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

本次软件销量榜的第一位由《DS眼力锻炼》夺得，任天堂在成功推行脑力风暴之后，又将"锻炼"的对象转移到了"眼力"方面，首周10万套以上的销量无疑证明这个新品牌已经成功了。加上任天堂的游戏一贯长卖，因此这款游戏累计销量超过50万应该是非常轻松的事情。PSP的《FFT 狮子战争》名次有所下滑，如果没有强力的软件支撑，那么由《MHP2》和《FFT狮子战争》带动起来的PSP主机相对热潮将会维持不了多久。

软件部分

累计时间 2007年5月28日～2007年6月3日



1 实践锻炼眼力 DS眼力锻炼
見る力を実践で鍛える DS眼力トレーニング
周间销量 10万6310套　累计销量 10万6310套
■Nintendo ■ETC ■2007年5月31日发售 ■3800日元
NDS

2 燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2
燃えろ！热血リズム魂 押忍！斗え！应援团2
■Nintendo ■MUG ■2007年5月17日发售 ■4800日元
周间销量 3万190套　累计销量 10万2305套　NDS

3 进一步成人英语锻炼DS
英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け
■Nintendo ■ETC ■2007年3月29日发售 ■3800日元
周间销量 2万4582套　累计销量 27万8563套　NDS



4 新超级马里奥兄弟
New スーパーマリオブラザーズ
■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元
周间销量 2万465套　累计销量 453万2616套　NDS



5 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS
东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を锻える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元
周间销量 1万9242套　累计销量 439万2374套　NDS



6 马里奥赛车DS
マリオカートDS
■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元
周间销量 1万5808套　累计销量 218万9019套　NDS



7 桃太郎电铁DS 东京&日本
桃太郎电铁DS TOKYO & JAPAN
■Hudson ■TAB ■2007年4月26日发售 ■4800日元
周间销量 1万5785套　累计销量 21万1833套　NDS



8 最终幻想战略版 狮子战争
ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争
■Square Enix ■S·RPG ■2007年5月10日发售 ■4800日元
周间销量 1万5634套　累计销量 25万7538套　PSP



9 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS
东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 脑を锻える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元
周间销量 1万4798套　累计销量 333万2406套　NDS



10 欢迎来到动物之森
おいでよ どうぶつの森
■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元
周间销量 1万4130套　累计销量 412万9232套　NDS

硬件部分

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	11万6825台	329万6757台	1082万2795台
PSP	2万6348台	94万1713台	545万4367台
GBASP	408台	2万584台	593万3354台
GBM	405台	2万2009台	57万4409台
NDS	189台	1万452台	644万6158台

话梅杂志&3DM-SMW



欧美 掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

英国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年5月13日～2007年5月19日

1	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank：Size Matters	SCE 2007.5.11	ACT
2	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto：Vice City Stories	Rockstar Games 2006.11.3	ACT
3	横冲直撞 76 Driver 76	Ubisoft 2007.5.11	ACT
4	VR网球3 Virtua Tennis 3	SEGA 2007.3.30	SPG
5	使命召唤 胜利之路 Call of Duty：Roads to Victory	Activision 2007.3.30	FPS
6	索尼克 竞争者 Sonic Rivals	SEGA 2006.12.1	ACT
7	乐高星球大战 原创三部曲 Lego Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts 2006.11.10	ACT
8	欧洲冠军联赛 2006-2007 UEFA Champions League 2006-2007	EA Sports 2007.3.23	SPG
9	荣誉勋章 英雄 Medal of Honor Heroes	EA Games 2006.11.24	FPS
10	斯巴达300勇士 荣耀征程 300：March to Glory	Warner Bros. 2007.3.30	ACT

《瑞奇与叮当5》和《横行霸道 罪都故事》凭借优良游戏品质获得英国玩家们的欢迎，销售情况喜人。《横冲直撞 76》这款游戏方式类似《横行霸道》的动作游戏也在刚推出不久挤到了排行榜的第三位。

英国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年5月13日～2007年5月19日

1	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.30	ACT
2	任天狗 拉布拉多犬和朋友们 Nintendogs：Labrador and Friends	Nintendo 2005.10.7	ETC
3	成人脑力锻炼 Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
4	蜘蛛侠3 Spider-Man 3	Vicarious Visions 2007.5.4	ACT
5	贝兹永恒之钻 Bratz：Forever Diamondz	THQ 2006.11.17	RPG
6	模拟人生2 The Sims 2	EA 2005.11.4	SLG
7	索尼克 冲刺 Sonic Rush	SEGA 2005.11.18	ACT
8	牧场物语 精灵驿站 Harvest Moon DS	Rising Star 2007.4.13	SLG
9	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs：Dalmatian & Friends	Nintendo 2006.6.16	ETC
10	汽车总动员 Cars	THQ 2006.7.14	RAC

《任天狗》和《新超级马里奥兄弟》等大作依旧长时间保持着良好的销售势头，《成人脑锻炼》游戏也不甘示弱，排在第三位紧紧跟随。《最终幻想III》在本周比较意外地跌出了前十位，《蜘蛛侠3》的销售情况与上周持平。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年5月14日～2007年5月20日

1	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid：Portable Ops	Konami 2007.5.15	ACT
2	斯巴达300勇士 荣耀征程 300：March to Glory	Warner Bros. 2007.4.13	ACT
3	女神侧身像 蕾娜斯 Valkyrie Profile：Lenneth	Square Enix 2007.5.3	RPG
4	美国职业摔交联盟2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ 2006.12.15	SPG
5	使命召唤 胜利之路 Call of Duty：Roads to Victory	Activision 2007.3.30	FPS
6	横行霸道 自由城故事 TGrand Theft Auto：Liberty City Stories	Rockstar Games 2005.10.28	ACT
7	汽车总动员 Cars	THQ 2006.7.14	RAC
8	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA Games 2006.11.9	RAC
9	世嘉MD经典合集 收藏版 Sega Mega Drive Collection	SEGA 2007.2.8	ETC
10	嘻哈飙车族 Pimp My Ride	Activision 2007.4.26	RAC

复刻版大作《女神侧身像 蕾娜斯》相比上周的排位又提高了一位，虽然是冷饭游戏，但也丝毫不影响其销量。游戏素质比较一般的《斯巴达300勇士》则凭借着同名电影的强大影响力而顺利跃上排行榜的第二名。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年5月14日～2007年5月20日

1	成人脑力锻炼 你的大脑多少岁了？ Brain Training：How Old Is Your Brain?	Nintendo 2006.6.16	ETC
2	迪迪大金刚赛车DS Diddy Kong Racing DS	Nintendo 2007.4.19	RAC
3	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.8	ACT
4	最终幻想III Final Fantasy III	Square Enix 2007.5.3	RPG
5	蜘蛛侠3 Spider-Man 3	Vicarious Visions 2007.5.4	ACT
6	任天狗 腊肠犬和朋友们 Nintendogs：Dachshund and Friends	Nintendo 2006.10.7	ETC
7	模拟人生 宠物情缘 The Sims 2：Pets	EA 2006.10.26	SLG
8	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs：Dalmatian & Friends	Nintendo 2006.6.16	ETC
9	欢迎来到动物之森 Animal Crossing：Wild World	Nintendo 2005.12.7	AVG
10	任天狗 拉布拉多犬和朋友们 Nintendogs：Labrador and Friends	Nintendo 2005.10.7	ETC

《成人脑力锻炼》持续热卖中，猛升至销量榜的第一位。《最终幻想III》相比上周排名有所下降，暂列第四位，而《蜘蛛侠3》在保持原有的销售力度上又有所提升，暂列排行榜第五位。

话梅杂志&3DM-SEV

GOLDEN EYES



POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

本次点评的PSP游戏不少，而且这些游戏针对的玩家群体有着很大差别。音乐游戏爱好者可以尝试一下《劲舞团》；《压缩空间》也许会令休闲游戏爱好者爱不释手；《FF II》值得RPG玩家再度回味；《扣杀球场3》是SPG玩家的不错选择。NDS游戏方面，《数阵对战》和《股票交易师》都是有着独特风格的作品，水准也有一定保证。

POCKETGAMES

压缩空间

Crush

UMD■SEGA■PUZ■2007年5月25日■1人■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

马修：游戏的操作非常简单，不过专业的谜题设计也使得游戏的每个关卡都充满挑战，特别是到了后期，玩家经常会受到前期一些传统思维的影响而使游戏进程陷入窘境，此时可以多发挥一下自己异想天开的创意，毕竟关卡的通过方法并不是惟一的。游戏算得上同类型中的极品，不过缺点也明显，有些关卡设计过于复杂，需要耗费玩家大量时间，此点有违掌机游戏理念。 推荐

宇轩：本作的创意实在不能不让人拍手称绝，甚至说它是目前PSP上最有趣的益智游戏也一点都不过分。比起Wii上《超级纸片马里奥》简单的2－3D转换，本作已经将此类创意发挥到了极致。本作的画面表现颇为不俗，海量收集要素也让游戏关卡的可重复性得到了保证。不过游戏的难度还是偏高了一点，一周目几乎无法追求高分评价。 推荐

LIKY：真是一款颇具创意的游戏，游戏巧妙地利用了3D空间的纵度和深度做文章，非常考验玩家的空间感和逻辑思维能力，相对普通的益智解谜游戏而言，本作不仅给人耳目一新的感觉，而且挑战性相当高。游戏操作非常简单，不会给玩家上手造成困难，关卡方面也非常丰富，耐玩度有保证。游戏画面谈不上精美，但是风格很独特，音乐也比较诡异。

劲舞团 携带版

It's Time For Audition Portable

UMD■T3 Entertainment,Inc.■MUG■2007年6月7日■1～6人■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

雄狮：作为又一款热门网游改编的PSP携带版作品，本作的实际表现就远不如《DJ Max 携带版》了。游戏画面比起网游版大幅缩水，不过在玩法和难度上都较原作做了一些变化，根据PSP的按键新增了8键模式，以及为了让第一次接触本作的玩家更容易上手而新增的Easy模式都显得非常体贴。当然，游戏中自带的近70首曲目也让玩家大呼过瘾。

米linux：PC网游出身的本作移植得还算厚道，将近70首游戏音乐全部搞定也算要花一些时间，所以各种服装等要素的收集也就没那么容易了。作为一款音乐游戏，本作的音乐效果当然不用说，画面也还算不错，只是感觉人物动作很慢。另外本作的Easy模式采用双节输入，大大降低了上手难度，6人联机游戏是本作最大的卖点，让玩家无须上网也能体验对战的乐趣。

宇轩：《劲舞团》虽然在韩国是和《DJ Max》人气相当的另一款音乐网游，在国内也有一定的影响。不过，作为一款音乐游戏来说，可玩性实在不高。游戏的按键与音乐节奏完全无关，纯粹拼速度。除了背景音乐比较时尚，人物的舞步还算合拍之外，也就找不出什么其他吸引人的音乐元素了。本作的网络功能比较强大，歌曲、舞步、衣服等等都可以下载。

最终幻想II

ファイナルファンタジーII

UMD■Square Enix■RPG■2007年6月7日■1人■无对应周边



PSP

画面
音效
系统

雷伊 本作在画面上依然非常精细，但细节上要比前作稍微差一点，比如大地图画面会有些模糊。新增加的"秘纹迷宫"给人的感觉似乎有些"厚道过头"了，虽然使得游戏的整体时间翻倍，但是繁琐的过程有时会让人抓狂，有多少玩家能够耐着性子坚持打完还是未知数。角色的培养是本作的一大乐趣，培养方向完全取决于玩家的设定自由度很高，较有乐趣。推荐

胧月 作为一款复刻游戏，精致的画面和动听的音乐无疑是本作给人最直观的感觉。厚重的剧情几经咀嚼依然回味无穷，虽然在系统上都保留了FC时代最原始的特色，但是新加入的PSP独占要素"秘纹迷宫"可谓相当厚道，玩家不但可以组合各种"关键词"来挑战迷宫中的各个区域，如果配合正常流程一起进行更使探索乐趣倍增，推荐给喜欢正统RPG的玩家。推荐

琉璃 已经习惯了SE公司的炒冷饭行为，平心而论，本作作为"《FF》系列"的20周年纪念移植作品还是值得玩家再次体验一下的。虽然片头采用的是当初PS移植版重置的版本，但是在16：9的画面下依然很震撼。厂商重新制作了角色对话时的头像，这让不少老玩家感动不已。另外，本作的音乐绝对堪称经典，边欣赏BGM边回顾本作绝对是至高的享受！

扣杀球场3

Smash Court Tennis 3

UMD■NBGI■SPG■2007年6月1日■1～2人■无对应周边



PSP

画面
音效
系统

LIKY 本系列向来以严格的操作为卖点，所以第一次接触的玩家可能会有点不适应。为此厂商也准备了丰富的游戏内容，保证让喜欢此系列的玩家不会失望，比如在玩法十分有趣的几款迷你游戏，完全颠覆了本作严肃的形象。第一次登陆PSP的本作总体表现还是非常不错的，算是近期比较值得一玩的作品，喜欢体育游戏的玩家更是值得推荐。推荐

琉璃 作为与SEGA的"《VR网球》系列"抗衡的"《扣杀球场》系列"最新作，本作画面表现以及操作手感方面都令人较为满意。游戏对所收录的网坛明星的刻画也非常不错，将这些职业选手的习惯性小动作也完全表现了出来，显示出厂商制作时的细心。虽然与其它网球游戏截然不同的操作一开始会让人不习惯，但适应后会发现这样的打法非常有趣。推荐

软饼干 最近网球游戏层出不穷，如果刚玩过《VR网球3》，再来玩本作时可能会产生强烈的不适应感，会误认为是操作手感不佳，其实都是先入为主的思想在作怪。作为一款"真实系"的网球游戏，其中鹰眼系统、裁判误判等具有网坛特色的元素让本作显得更为人性化。接发球时出现的提示也比较体贴玩家。而只能用滑杆控制可能会让习惯于十字键操作的玩家不习惯。推荐

彩虹六号 维加斯

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

UMD■Ubisoft■FPS■2007年6月12日■1～8人■无对应周边



PSP

画面
音效
系统

软饼干 原本对本作的期望度很高，很大程度上是看中当时公布的华丽画面，而如今看到那无比简陋的贴图顿时有种被耍的感觉。游戏操作手感比较生硬，转向、瞄准和射击的感觉完全不及《海豹突击队》或《虹吸战士》，显然制作组没有处理好FPS游戏流畅度的问题。以反恐为主题，但缺乏出色的任务设计，多数任务只需清场即可，玩法上过于单调乏味。

米路 几次跳票后，本作终于登上了PSP平台。游戏开场CG给人很大震撼，可是进入游戏后的画面就很一般了，并没有达到发售前公开的图片效果，而且本作的背景音乐也是表现平平，加上比较低的AI水平，基本上只要找个隐蔽的地方狙击就能顺利过关，本作让人期待了很久，可玩到手后实在是觉得表现平平。另外，联机模式很有CS的味道。推荐

LIKY 一再跳票的本作终于发售，不过却并未给期待已久的玩家一个满意答复，游戏实际画面相比当初宣传画面相差很大，人物、场景建模简单，这无疑让人有种受骗的感觉。游戏实际内容还算不错，市民保护、侦察、突破等等多种任务让人能够紧张地投入，音乐、音效也能恰好地烘托气氛，操作方面体贴地加入了自动瞄准，不过也因此使得难度大大降低。

数阵对战

数阵タイセン

卡片(128M)■Nintendo■PUZ■2007年6月7日■1～4人■对应任天堂WI-FI网络连接



NDS

画面
音效
系统

宇行 虽然第一眼看到游戏的感觉并不是怎么讨巧，但在粗制滥造的"脑白金"泛滥的今天，能有一款规则严谨，平衡性较高的益智游戏实属不易。古色古香的游戏风格以及腾空架构的游戏背景都刻画得相当出色。各种各样功能丰富的道具也让游戏的策略性更上一筹。不过游戏上手比较麻烦，要时刻牢记一大堆规则才能真正领悟到它的精髓所在。

推荐

雷伊 本作的门槛相对同类游戏来说还是比较高的，想要玩出游戏的乐趣就必须熟记很多东西，但相应的，当玩家做出多种牌型而赢得高分时，这种畅快淋漓的感觉也是普通益智游戏无法比拟的。游戏中有着丰富的道具，每种道具又有多种用法，和朋友对战起来十分有趣，但游戏玩起来时的运气成分还是太重，缺乏那种一发逆转的要素。

胧月 这款休闲小品级的桌面游戏玩法极其简单，但要实际在对战中掌握成熟仍需要花一番功夫。和当今铺天盖地的益智游戏相比，本作古朴的界面显然更有吸引力，看上去很舒服。另外，辅助道具的加入让原本波澜不惊的棋盘妙趣横生，特别是4人对战时会觉得异常刺激。虽然本作可玩度不低，但个人认为如果加大棋盘面积并增加数字量会更有战略性。

股票交易师 瞬

株トレーダー 瞬

卡片(256M)■Capcom■AVG■2007年6月7日■1人■无对应周边



NDS

画面
音效
系统

胧月 将看似枯燥或边缘的竞技做得生动有趣一向是日本ACG厂商的拿手绝活，本作就是其中的典型代表。通过绵长的伏笔、恰当的剧情以及各种有趣的小设定让原本无聊的数据交易变得容易亲近，即使在虚拟的游戏世界中完全享受不到实际金钱受益，玩家也能感觉不到厌烦地玩下去。游戏涉及大量真实的股票知识，对炒股有兴趣的玩家而言是不错的教科书。

雷伊 比起Konami的那款股票游戏，本作在剧情和角色的塑造上明显更胜一筹，丰富的交易技能也更能让玩家感觉到这是一款游戏，与游戏中的角色对决时紧张感十足。虽说游戏中对股票的专业术语都有解说，但没有股票知识的玩家在消化这些知识的时候还是会感觉有些吃力，对于有着语言障碍的国内玩家来说，玩起来也许会更加头疼。

琉璃 极其乏味的股票交易竟能通过曲折、荡气回肠的故事表现得丰富有趣，不得不佩服制作商独特的创意以及制作功力。游戏虚拟的交易系统让人能够完全体验现实中股票交易的风险及那种需要瞬间决断的紧张刺激感，同时从基础开始教授的炒股知识也非常体贴玩家。魅力十足的角色也是本作的亮点之一，角色细致的表情和心理描写能让玩家有较好的代入感。

战火兄弟连DS

Brothers in Arms DS

卡片(256M)■Ubisoft■ACT■2007年6月19日■1人■无对应周边



NDS

画面
音效
系统

软饼干 能在NDS上玩到一款二战动作射击游戏是件很难得的事情，传统的FPS类型改成了更易于操作的第三人称视点，算是比较体贴的做法。虽然依靠触控笔来瞄准比较方便，但是总感觉用触控笔移动准心时有迟钝感，精准度也不是太高，要是用下屏定位有偏差的机器玩的话就没法玩了。场景贴图比较简陋，所幸背景音效保全了战场气氛，各种音效大大加强了临场感。

马修 NDS上一向缺乏二战题材的第三人称射击游戏，本作的推出满足了喜欢该类游戏的NDS玩家们。比起其他欧美第三方厂商在NDS上的3D游戏，本作的画面表现还算不错。音乐、音效也都非常出色，很好地烘托了游戏的气氛，全程语音也让玩家更有代入感。但是游戏的跳帧现象比较严重，触控笔+按键的操作方式也需要一段适应时间。

推荐

LIKY 游戏静止画面不错，不过一动起来就一塌糊涂了——游戏帧数严重不足。用NDS有限的机能表现混乱的战场实在过于吃力，所以玩起来很容易头晕，如果不是有各种体贴的指示图标，玩家可能根本不知道怎么前进，甚至目标都瞄不准。不过游戏真实的音效值得肯定，极好地还原了战场氛围。由于是该系列第一次登陆NDS主机，想体验新奇的玩家可以一试。

逆转裁判4

NDS

逆转裁判4

◆Capcom◆AVG◆2007年4月12日◆日版

◆1人◆512M◆4800日元◆无对应周边

黄金眼评分 27 游戏时间：40小时以上 文 雷伊

凭借着系列多款作品不俗的口碑，《逆转裁判》从原本一个默默无闻的系列成长为当今日本响当当的AVG金字招牌。在这个连《恐怖惊魂夜》都已经卖不好的AVG大萧条年代，《逆转4》却能够在发售两个礼拜之内出货量突破50万套，这足以说明其非一般的号召力。在国内，《逆转》也通过汉化人员的努力等多种渠道获得了大批玩家的青睐，各大论坛上关于《逆转》的讨论贴可谓层出不穷。距离《逆转4》发售已经过去两个多月，相信绝大部分对它感兴趣的玩家都已经将其打通，没有了"剧透"的顾虑，笔者就在这里用有限的篇幅谈一谈这款游戏，如果您在以下寥寥数语中找到了令自己共鸣的地方，那在下的目的也就达到了。

《逆转4》的推出与前作《逆转3》时隔了3年多，3年多内发生了不少事：红极一时的GBA已经退出了主流竞争、"《逆转》系列"的画师岩元辰郎与制作人稻叶敦志相继退社。不算NDS上的那款复刻版《新生的逆转》，《逆转4》作为一款系列的正统续作尝试了很多新的挑战：新的平台(NDS)、



新的人设(涂和也)、新制作人(松川美苗)、新主人公(王泥喜法介)、新代言人(丸山和也)。当然，故事也是新的。

提到《逆转》，有两项是不能不提的：故事和角色。故事渲染角色，角色支撑故事。从总体上说，《逆转4》的4个故事设计得还是非常巧妙的：不像初代《逆转》那样前期苍白，最后一章惊为天人；不像《逆转2》那样前期精彩，终章冗长拖沓；又不像《逆转3》那样高潮在两头，平庸在中间。《逆转4》的4个故事安排得比较平均，虽然从全局来看，《逆转4》的总体故事要略逊于《逆转3》(《逆转3》的1、4、5章赚了太多分)，但每一个故事都足够精彩，值得回味。再说说角色，也许是成步堂这个形象实在太深入人心，新主人公王泥喜法介似乎一直都没有引起玩家们的足够重视。作为一款系列新旧交接的作品，制作方为了照顾老玩家的感情，安排成步堂龙一在《逆转4》中再次登场，此举无疑又使王泥喜的风头被抢走不少。也许自去年TGS期间成步堂龙一将在《逆转4》中以被告身分出场的消息公布时，玩家们关心得更多的都是成步堂究竟是为何会被推上被告席的，而不是王泥喜这位全新的主人公在《逆转4》中的表现如何。不过笔者认为，虽然王泥喜在游戏中给人留下的印象有些薄弱，但这也许正是制作方想要得到的效果。作为一个新系列的主人公，本作只不过是王泥喜的初次亮相，以后有的是机会让他发挥，如果一开始就把他塑造得老谋深算，这显然不太符合一位新人律师的身分。于是我们在游戏中看到的王泥喜，是一个莽撞而又傻乎乎的热血青年，成步堂和牙琉响也这两位角色的老练更是承托出了他的青涩，但还是



那句话，也许要的就是这种效果。你可以说王泥喜这个角色塑造得不够突兀，但不突兀不一定不成功。

看破系统是《逆转4》中加入的一个新要素，但性质上个人感觉有些鸡肋。就像之前的心锁系统一样，"看破"给人的感觉好像是为了配合王泥喜的手镯硬生生加进去的，说得好听点是点缀，说得不好听点其实就是可有可无。虽然玩家们对"看破"的反应比较平淡，但鉴于手镯在新系列中的重要性，相信该系统在明年的《逆转5》中还是会保留下来。虽然改良的可能性不大，但还是希望厂商能够让这个系统更加有趣一些，真正做到为游戏锦上添花吧。

写到这里一算字数发现已经到了限制范围，好像说了这么点内容不过只能算《逆转4》沧海一粟中的一粟。更多的评价就留给读者自己吧，相信玩过整个《逆转》大系的玩家早就已经在心中对系列的各款作品有了一个排名。笔者对《逆转4》的高度评价仅次于《逆转3》，不知各位读者心中的排名又是如何呢？

DM-SMV

汉化讯息台

文 小志
编 马修

EWIN汉化组更名为"E.Wings"后表现活跃，发布了不少NDS汉化游戏，不仅有非常实用易懂的围棋游戏，也有《柯南》这样的FANS向作品；汉化过《天诛DS 暗影》的个人汉化者seikoya本次也有作品带来，下面就一起来看看吧。

《银星围棋DS》汉化版



E.Wings汉化组于6月3日晚间发布了《银星围棋DS》的汉化版，《银星围棋DS》是E.Wings汉化组献给所有围棋爱好者的一份礼物。

小志进行了简单的试玩，发现游戏中自带的围棋教室内容由浅入深、趣味性强，可以让从未接触过围棋的玩家轻松上手。为了最大程度地还原本作的原貌，汉化组特邀围棋业余初段高手监修，在组内全体汉化工作者的通力合作下攻破了"语言"这道最大的障碍，感谢他们的辛勤劳动，他们是破解：彤の秀人、UPS、LAC，翻译：Pandasonic，美工：老虎，润色：kbmumu、嗜甜者，测试：Pandasonic、kbmumu。

《名侦探柯南DS 侦探力锻炼》v0.99汉化版



6月12日，NDS游戏《名侦探柯南DS 侦探力锻炼》（本刊译作《名侦探柯南 侦探力锻炼器》）的v0.99汉化版发布。本作由"E.Wings汉化组"和"名侦探柯南事务所"联合汉化发布。本作汉化人员包括破解：小召，技术支持：彤の秀人，翻译：gigi，润色：清澈兰，美工：幻风翼、独孤九妹、嘉儿、难拉罐、Lana，测试：nikki，Lana，kbmumu，伤心萝卜猫。

据介绍，此次v0.99汉化版将游戏的主要文字及图片进行了汉化，不过有一处小游戏在破解上尚有些问题，所以未进行汉化，好在汉化者承诺将在完美汉化版中进行补遗，他们也欢迎广大玩家找出BUG。另外"名侦探柯南事务所"的汉化人员还提到，谨以此汉化版悼念今年5月去世的曾演唱过6首《名侦探柯南》相关歌曲的歌手坂井泉水。

最后小志再提醒一句，没有NDS的《柯南》迷也可以通过No$Gba 2.4这个模拟器在电脑上完美运行该汉化版，我们会为大家提供模拟器下载。

《结界师 乌森妖奇谈》不完全汉化版



6月7日，网友seikoya在NDSBBS论坛的"汉化综合区"发布了NDS上由人气动画《结界师》改编而成的ACT作——《结界师 乌森妖奇谈》的不完全汉化版。

据介绍，游戏中第一话是seikoya自己翻译的，因为他本身不是翻译，所以可能会出现一些语句不通顺的地方，第一话之后这些问题会得以解决，因为之后的部分是由专门的翻译人员"宇宙优良"进行的。本作一共有24个任务，该版汉化了主线剧情的80%，战斗中的对话还没有汉化。另外汉化者决定暂时放弃未汉化的部分，如果以后有可能的话会进行补完，无论如何，我们也要感谢seikoya为大家带来的这款汉化游戏。

《怪物猎人2nd》便携中文正式最终版

PSPChina汉化组6月7日发布了由他们汉化的《怪物猎人2nd》（本刊译作《怪物猎人 携带版2nd》）便携中文正式最终版。本作汉化人员包括：月光下的床、aeolusc、爱在天涯、bluekiller、毛毛、小嫺、猎狐犬、笨笨、靖次、跑调歌圣、或许爱、趴趴斯、老桥、巫女小翼、mozhongtao等，感谢他们为本作的汉化付出的努力。



时间过得真快，转眼间2007年已经过去了一半，参加完中高考的各位同学可以好好放松一下了。假期里除了玩游戏，大家不要忘记多多给自己充电，小志就打算玩玩《银星围棋DS》来学习一下围棋，虽然这还是在变相玩游戏……最后给出本辑相关游戏模拟器的下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=3782。

完稿后不久，又有3款NDS汉化游戏发布，其中《逆转裁判4》的完整汉化版尤其引人注目，下辑我们将为大家带来详尽报道。

译 胧月 美编 澄香

New SUPER MARIO BROS.

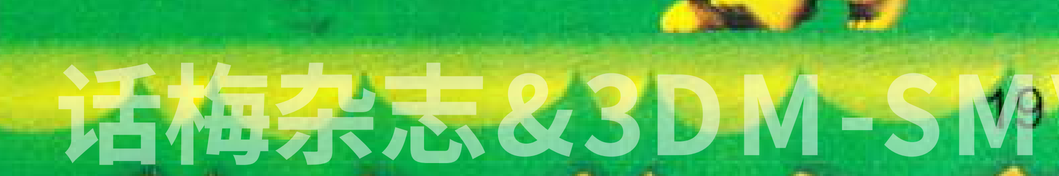


《新超级马里奥兄弟》全球销量突破950万！

本栏目在上辑报道了PSP在日本市场的扛鼎之作《怪物猎人 携带版2nd》相关趣闻，那么提到NDS/NDSL的杀手级软件，你优先会想到什么？《任天狗》和《成人脑力锻炼DS》这两位新生代小将尽管拥有不凡的战力，但依然没能盖过《马里奥》和《口袋妖怪》这两大前辈的王者光环。截止到3月末，尚未发售美版的《口袋妖怪 钻石・珍珠》在日本国内创下517万的销量之最。兜了这么大的圈子，其实玩家看到标题应该早就知道本次的主角了。那么，就赶快让《新超级马里奥兄弟》和它的主要缔造者手冢卓志先生登场吧！



主要制作人手冢卓志访谈


话梅杂志&3DM-SMV

我们让《新超级马里奥兄弟》于绝佳的时机在NDS平台上亮相了



主要制作人 手家卓志

简介： 1960年11月17日出生于日本大阪，后毕业于大阪艺术大学艺术学部的设计专业。1984年进入任天堂，参与开发了本人的第一款游戏《Devil World》，此后陆续涉足《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》、《耀西故事》、《动物之森》等无数知名作品。



《新马》的大卖在我们的预计之中

——《新超级马里奥兄弟》(以下简称《新马》)成为2006年度全球最卖座的NDS游戏，恭喜恭喜。

手冢： 非常感谢。

——虽说销量达到950万，但这个数字实在太过巨大，一时有些反应不过来呢。(笑)

手冢： 确实是这样呢。(笑)

——一般情况下，当自己经手的作品成为千万级软件时，制作人多少应该会有些飘飘然。不过手冢先生仍就非常谦虚呢，是因为对自己作品的大卖已经习惯了吗？

手冢： 不，并没有习惯呢。(笑)接近1000万的这个数字实在是太过庞大，在此要感谢那么多玩家的热心支持。不过，《新马》这款作品的大卖依然在我们的预计之中。

——这句的意思是……

手冢： NDS这种掌机吸引了以前根本不玩游戏的大量新用户，以此为契机，我想让尽可能多的人接触到《马里奥》这个系列。实际上，《新马》的用户里很多人都是第一次接触《马里奥》。还有一部分人则是曾经放弃过游戏机，在《新马》的吸引下又重新成为了玩家。《新马》能够引起这部分人的关注，我个人的执念也终于算是实现了。在设计游戏包装盒时，我也关照美工一定要做成黄颜色。


▲新老两款《马里奥》游戏。

2006年度任天堂自社软件销售TOP5

排名	游戏名称	日本销量	全球销量
1	新超级马里奥兄弟	446万	950万
2	任天狗	46万	695万
3	成人脑力锻炼DS	143万	568万
4	口袋妖怪 钻石・珍珠	517万	521万
5	欢迎来到动物之森	170万	392万

注：累计时间2006年4月～2007年3月末。



黄颜色的包装盒是《新马》的特例？

——NDS游戏的包装盒一般都是深灰色，唯独《新马》采用了黄色。

手冢： NDS包装盒有着统一的规范，《新马》也是获得了特别许可才得以采用黄色。初代《超级马里奥兄弟》就是黄色的FC卡带，模仿这样的颜色制作出的包装盒一定很有视觉冲击力。

——不过也有读者反映，如果能把卡片也做成黄色就好了。(笑)

手冢： 呵呵呵，我们也曾有过这样的想法。但在能力允许的范围内，这次只能把包装盒做成黄色。

——可是，一旦出现了新颜色的包装盒，其他游戏是不是也会陆续多色化呢？

手冢： 因此我被告知"这次是特例"了。

一同笑

——在您看来玩《新马》的都是什么样的人呢？

手冢： 人群的覆盖面很广。不过最常见的就是曾经玩过《马里奥》，并暂时远离游戏的人

话梅杂志&3DM-SMV


▲广告中的松岛菜菜子，在床上休息的同时玩着《新马》。

们。能把他们吸引回来果然还是黄色包装盒的功劳吧？（笑）“好怀念啊！”人们抱着这样的想法又重新拾起了NDS。

——之前的电视广告邀请了松岛菜菜子小姐出演呢。

手冢：那个广告的效果也是不容忽视的。很多普通的女性也受广告影响去买了《新马》来玩。

 托“触摸世纪”的福

——每当人们谈到NDS如火如荼的现状时，最常想到的就是《脑锻炼》一类的“触摸世纪”系列软件。作为正统ACT的《新马》能够如此大卖，请问您有着怎样的想法呢？

手冢：《马里奥》的名气很大，很多以前即使没有玩过的人也都知道它的名字。而正是因为“触摸世纪”的成功，让这部分用户也有机会接触到《马里奥》。如果没有“触摸世纪”，我想《新马》绝对不会如此大卖。

——迄今为止的《马里奥》游戏，很多都是和硬件同时推出，并起着拉动硬件销量的重要作用。

手冢：和NDS同时发售的已经有《超级马里奥64DS》了，因此《新马》被选择在NDS已然广泛普及的时候推出。无论对《马里奥》还是任天堂，这样的做法都是很有利的。

——说起来，《新马》这款作品是怎样企划出来的呢？

手冢：导演足助重之先生和制作人木村浩之先生都迫切想在NDS平台制作一款正统的《马里奥》作品。

——足助先生在小学时代曾玩过初代的《超级马里奥》，这样算起来应该非常年轻。

手冢：好像是27岁吧。他可是个很厉害的玩家哦。（笑）

 从旧作移植到《新马》诞生

——足助先生曾经在采访中说，《FC MINI超级马里奥》的成功是这次开发《新马》的契机。

手冢：是的。随着《FC MINI超级马里奥》的长卖，越来越多的人希望能在掌机上看到《马里奥》的完全新作。像足助先生这样从《超级马里奥Advance》过来的制作人们，就迫切想要一款原创游戏了。

——GBA上的4款重制版《马里奥》，足助先生应该都有参与。

手冢：是这样的。

——之后又终于不满足新瓶装旧酒，因此

《新超级马里奥兄弟》的大卖之道

2001年

超级马里奥Advance（2001年3月21日发售）
1992年在SFC发售的《超级马里奥USA》的重制版。

超级马里奥Advance2（2001年12月14日发售）
1990年在SFC发售的《超级马里奥世界》的重制版。

2002年

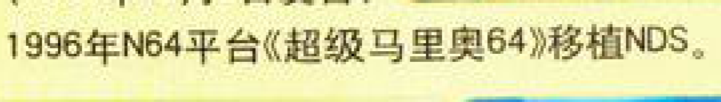
超级马里奥Advance3（2002年9月20日发售）
1995年在SFC发售的《耀西岛》的重制版。

2003年



超级马里奥Advance4（2003年7月11日发售）
1988年FC版《超级马里奥兄弟3》的重制版。

2004年



FC MINI超级马里奥兄弟（2004年2月14日发售）
初代FC版《超级马里奥兄弟》的移植版。

超级马里奥64DS（2004年12月2日发售）
1996年N64平台《超级马里奥64》移植NDS。

2005年



捕捉！触摸！耀西！（2005年1月27日发售）
使用NDS触控笔操作的新作ACT。

2006年



新超级马里奥兄弟（2006年5月25日发售）
横版清关的正统《马里奥》续作，得到市场和用户的一直肯定。

话梅杂志&3DM

想开发一款完全新作吗？

手冢：是的。足助等人一直参与着GBA版的重制工作，因此对《马里奥》的各方面都是烂熟了。

——明明还那么年轻。（笑）

手冢：是的，明明还那么年轻。（笑）我也是一直参与《马里奥》游戏制作的一员，但也常常会忘记游戏里的一些细节，这时我就会去向他们请教。（笑）

一同笑

手冢：他们真的是对每一个细节都滚瓜烂熟。（笑）因此可谓是开发组中的最强成员。

——从这个意义上而言，GBA版的重制版《马里奥》也是为《新马》的诞生打下了坚实的地基呢。

手冢：从结果来看的确如此。



利用《马里奥64DS》的资源有效率地制作

——从玩家的立场来看，玩过GBA版《FC MINI超级马里奥兄弟》后，尘封多年的快乐记忆再次清晰起来，接着又在2年后玩到《新马》，这个过程真的是很美好。作为制作方而言，是有意识而为之的吗？

手冢：我想应该不是有意这么做的。其实从某种意义来说，《新马》或许能更早跟大家见面也未可知。

——这么说的原因是？

手冢：足助先生在《FC MINI马里奥》和《新马》之间还参与了《捕捉！触摸！耀西！》的开发工作。NDS发售以来，我们一直想制作一款能充分发挥其机能的动作游戏。比起正统的《马里奥》，不如先做一款使用触控笔的动作游戏吧。因此《捕捉！触摸！耀西！》的企划工作就被放在《新马》之前了。



▲和NDS同时发售的《超级马里奥64DS》。

——马里奥被耀西给驱逐了呢！（笑）

手冢：嗯。（笑）不过《耀西》等游戏在拓展NDS用户上有很大功劳，对《新马》的大卖也有积极的推动作用。

——《新马》的企划大约是从什么时候开始的呢？

手冢：嗯，是从什么时候呢……哦，想起来了！（笑）《新马》的制作组人数相对来说比较少。在制作《马里奥64DS》时，我们就想如果使用这些现成的3D建模，《新马》的开发工作应该会比较轻松吧。啊，"轻松"这种说法不对，应该说是"高效率"。（笑）因此在制作《马里奥64DS》时，我们就在考虑《新马》的事项了。

——《马里奥64DS》是2004年12月发售的，即是说在这之前就已经有《新马》的开发计划了。

手冢：是的。我们想把这次的《马里奥》3D化，以NDS的机能完全没有问题。利用《马里奥64DS》的既有资源，就能让《新马》的开发更有效率。制作《捕捉！触摸！耀西！》时，由于建模的数据已经是现成的了，对程序方面的工作也有相当的推动作用。



在"马里奥之家"进行的开发工作

——数一下《新马》的开发组，居然多达80人。

手冢：有这么多？（笑）应该是把美工也算进去了吧，主要参与制作的人员大约只有20人左右。

——真的很少呢。您还记得初代《马里奥》的制作人数大约有多少吗？

手冢：主要参与制作的大约5～6人吧。

——相比起来《新马》开发组真是大部队了！（笑）听说这次还建造了"马里奥之家"，并在其中完成了开发工作。

手冢：初代《超级马里奥》时，由于开发成本低，我们都是在纸上画出游戏里的地形，然后让程序员将它们数据化。现在制作游戏基本都使用电脑了，比起以前轻松不少。但这次我们采取了较为复古的方法——首先在墙壁张贴关卡的地形图，然后再在地形图的各处贴上道具的标记物。要想这么做，就得有一间宽敞的屋子，然后在里面进行作战会议并促使开发工作顺利进行下去。

——好像《时之笛》也采用了这种做法。

手冢：是的，不少游戏在开发时都这么做过。这种实体的手法比起电子数据更加好懂，并且能一次性地将信息传达给开发小组的每个人。

——大家看着墙壁上的东西，然后互相交换意见。



▲使用巨大化的马里奥一路突进，爽快的同时可别因为人物突然变小而掉入深渊啊。

话梅杂志&3DM-SMV

手冢： 再比如说敌人的种类很多，很容易忘记哪种敌人在哪个地方初次登场。这时只要看一眼墙壁，就一目了然了。



在宫本先生的指示下随处巨大化

——宫本茂先生作为《马里奥》的生父，这次是如何参与开发的呢？

手冢： 宫本先生给游戏提出了很多建议，我们会时常向他汇报目前的开发状况，并询问他的意见。此外，他还对巨大马里奥提出了建议，让马里奥能够随处巨大化，做起来还真是挺费力的。



▲1985年发售的初代《马里奥》全球销量高达可怕的4000万！

——地形的种类也很丰富呢。

手冢： 开发当初曾局限于能够巨大化的地形，对此宫本先生要求我们进一步提高自由度。

——加入巨大化设定后，玩家们就会想试试在各种地形下巨大化后会产生什么效果，这本身就成为了游戏乐趣的一部分。

手冢： 是的，考虑到这个，我们就对地形部分重新返工了。

——这部分工作非常辛苦吧？

手冢： 改动部分不算很大。系统本身就允许随处巨大化了，最后我们在测试时的确也发现了少部分问题，不过内部处理起来并不是很麻烦。

——不过Debug（修正游戏中的bug）应该还是很辛苦的。

手冢： Debug的工作量有少量增加，改变了当初预定的尺寸后，基本就知道哪些场所能对应哪些东西了。

——除了巨大马里奥外，龟壳马里奥也是新加入的东西，还真是不太好用。

手冢： 听说很少人会用龟壳马里奥……

——不用说得这么直白嘛。（笑）让龟壳马里奥登场是出于怎样的意图呢？

手冢： 足助先生想给游戏注入新要素，于是就加入了龟壳马里奥。加入的东西必须要能使用，但如果把它作为必需要素，游戏又会变得复杂——因此我们是打算让它成为小小的调剂品。



开发组中也有新人社员

——《新马》的开发时间大约多久？

手冢： 如果算上企划时间的话那可就长了。从全心投入制作开始计算，大概不足1年时间吧。

——初代《马里奥》的开发时间是8个月吧。

手冢： 差不多。

——而且还是和《塞尔达》同时开发的。

手冢： 是的。那时《塞尔达》的开发脚步更快一些，不过中途时情况发生了变化。由于当时想推出磁碟系统，因此就想让《塞尔达》在磁碟机上登场会更好。

——《新马》的开发时间不足一年，比想象的要短上很多。

手冢： 2005年6月时加入了一些新人，到2006年3月游戏就已经基本开发完毕，用了10个月左右的时间吧。

——新社员也参与了游戏制作吗？

手冢： 是的，开发组成员中差不多一半都是新生代。

——这真是太棒了，刚进公司就能参与看家大作《马里奥》的开发，足助先生也是那么年轻。

手冢： 另一方面，老人也功不可没。（笑）初代《马里奥》的程序员们、负责音效的近藤浩志等都参与了开发，因此这应该是"新老合璧"的一作。

——大叔组和年轻组的联袂演出呢。（笑）不过新人常常会遇到这样的问题：无论什么意见都会被老人否定，受到打击后渐渐沉寂下去——有这样的情况吗？

手冢： 我想没有这方面的问题。（笑）年轻人们都很努力。

——从这个意义来讲，制作组本身也可用"New"来形容。

手冢： 还真是这样呢。



"New"里倾注的东西

——在游戏名里加入"New"这个单词，听说是手冢先生的意向。

手冢： 毕竟想让《马里奥》的正统ACT作品给人全新的感觉吧。"新"是重点强调对象，因此就采用了"New"。

——通常情况应该是继续正统前作以"4"来取名呢。

话梅杂志&3DM-

手冢：数字名称给人强烈的后续感，没有玩过前作的玩家可能就不会理睬本作。而使用"New"的话，则是标志着一个全新的开始。这样就不会让人觉得这是某个系列的第几代续作——诚然把初代《马里奥》拿到今天来玩，依然是非常有趣的一款作品。不过有的玩家可能不会接受那简陋的画面，因此《新马》会非常适合他们。

——画面确实脱胎换骨了，初代的马里奥给人以强烈的大叔印象。（笑）此外，这次加入的各种动作非常可爱呢。

手冢：实际上成品的动作已经有所减少了，如果太过复杂，玩家总会感觉不太体贴吧。

——触控笔这项NDS独有的机能却没有使用。

手冢：《马里奥》新作虽然会加入新要素，可毕竟是一款正统的横版ACT，因此在企划当初就决定不使用触摸功能。

——对于如何使用双屏有没有烦恼过呢？

手冢：头痛过一段时间。原本是考虑同时使用双屏来玩，但最终还是为了方便更多玩家而只用单屏来显示游戏画面了。



系列中难度较低的《马里奥》

——《新马》玩家中也有反映游戏难度太高而予以消极评价的呢。

手冢：作为我们而言，是想让第一次游戏的人也能顺利过关，因此对游戏难度做了适当下调。其实本作在"《马里奥》系列"里可谓难度最低的一款。但即使是这样，也有玩家无法坚持到最后。当然，难度其实还可以进一步下降，真正做到"任何人都能顺利通关"，可这么一来就会有人觉得游戏没有嚼头了。因此我们让水中游泳变难，还限制了跳跃的高度等。另一方面，我们又让敌人不会做出很讨厌的举动，以便马里奥可以顺利边跑边跳地到达终点。



▲初代马里奥的大叔形象，相当和蔼的设计。

——由于用户层太广，平衡性不太那么好把握呢。

手冢：比如B键的快跑功能，习惯的人不会觉得有什么，但也有人会反映这个操作很难。照顾到这部分玩家，我们在关卡中又给不使用B键的人设计了大量辅助地形，这样就算不用快跑也能顺利过关。《新马》的乐趣并不仅限于通关，即便你只玩初始的一两个世界，也会感觉到非常有趣。

——说一句很失礼的话，手冢先生似乎很不擅长ACT。（笑）

手冢：确实很不擅长。（笑）

——那么手冢先生通关了《新马》没有？

手冢：当然通关了。（笑）

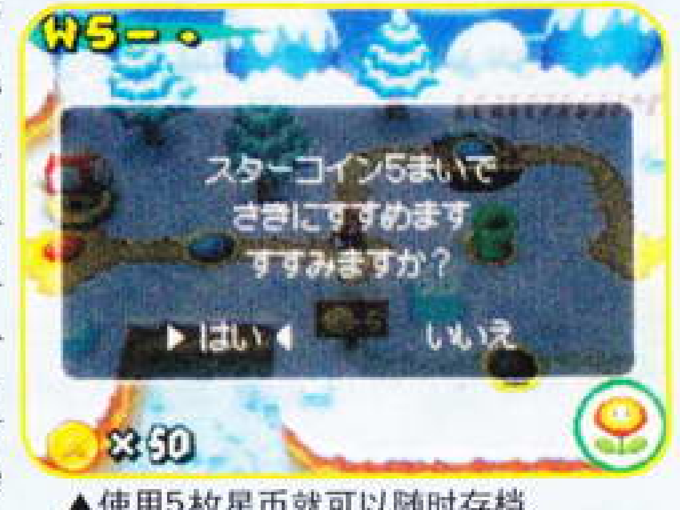
——游戏发售一年了，仍然有人不得要领地为通关而烦恼，手冢先生能不能教给他们一些诀窍呢？

手冢：诀窍……大概在于存储点吧。千万不要胡乱存档，有计划地利用才是正确做法。

游戏不让自由存档的原因

——游戏开始时哪里都不能存档，很多人都觉得游戏很难。为什么不让玩家自由存档呢？

手冢：初代《马里奥》没有存档功能，大家也根本不会产生存档的想法。如果让游戏能够随时随地存档，玩家就可以任意选择自己喜欢的地方来玩，这么一来就完全没有紧张感了。不能随时存档这种做法确实有利有弊，但那种"目标就在眼前，加油"的想法会激励玩家确实体会到自己技术的进步，因此游戏最终还是选择了不能随时记录的方式。



▲使用5枚星币就可以随时存档。

——也就是说，不能随时记录会激发玩家对关卡战略的思考。

手冢：是的，开发者的目的也在于此。玩家的战略思考在游戏里起到很关键的作用，成功会喜悦，失败则会后悔。正因为这样，才会有反复挑战的动力。

——即是说，星币的使用方法很重要。

手冢：玩家对于星币的使用方法各不相同。既有依赖星币的，也有一直存着不用的，很有趣。各人对于《新马》的玩法也各不相同，这样也可体验出不同的乐趣来。

话梅杂志&3DM-SMV



体贴玩家的游戏流程

——路线并非一条直道，由此也诞生了很多玩法。

手冢： 其实在开发途中曾经就只做了一条路线，从第一世界贯穿到第八世界，但这样一来就会觉得通关路线实在太长了。在路线中加入分歧后，不把所有关卡玩穿也能通关。第四世界和第七世界作为分支路线，难度也适当上调，现在来看这种做法相当不错。

——说到第四和第七世界，还有人因为找不到路而特意买了攻略本。(笑)

手冢： 原来如此。(笑)



初代《超级马里奥》的点阵图出自手冢先生笔下

——关于初代《马里奥》我还想多提些问题。那款游戏发售时，手冢先生是25岁吧。

手冢： 啊哈哈哈，那时真是年轻呢。(笑)

——当时年轻的手冢先生现在已经47岁了。比较一下现在和当时，您觉得哪些地方变化很大呢？

手冢： 开发组的技术力。比起我们那个时候，现在的公司吸收了大量优秀人才。每个游戏的开发组成员数也比当时多得多。

——初代时，游戏制作还处于摸索阶段。

手冢： 那时参与开发游戏的人很少，一人往往要身兼数职，多而不精。现在为了效率，各部分都由专家负责。分工细化后，把要做的东西交于专门人员，一个小时就能给做出来——要是在以前可能要花费很多天呢。(笑)在纸上画地形，还要一个点一个点地绘制点阵，换到现在直接就在显示器上搞定了。

——初代时，手冢先生负责了马里奥的点阵画呢，果然用的是方眼纸吗？

手冢： 先在方眼纸上画好，然后拿到远处看整体效果。制作动画也是和翻漫画差不多。

——那时画好的马里奥原画还保留着吗？

手冢： 保留着的。

——我要看！

手冢： 应该是放在什么地方了，挺难找的。

——请务必找到！(笑)



关于《新马2》的构想

——初代卡盒是谁画的呢？

手冢： 线稿是宫本先生执笔的。

——原来如此！碧奇公主似乎有点花哨。

手冢：好像这是宫本先生喜欢的类型。(笑)

——得到有用情报了。(笑)另外，空中还漂浮着砖块。现在虽然觉得很自然，不过从当时的眼光来看，果然还是有些不自然吧。



▲最后手冢先生出示的原画……但这并非初代《马里奥》，而是宫本茂先生的《大金刚》原画。

手冢： 呵呵，当时的游戏里出现这样的砖块再自然不过了。以当时的表现力，比起中规中矩的景色，能带来乐趣的砖块自然更为重要。不过第一次看到的人可能会产生"为什么这地方会飘着砖块"这样的想法吧。(笑)

——是啊。(笑)好，下面来谈谈未来的事。现在有关于《新马2》的构想了吗？

手冢： 当然。《新马2》的可能形态非常多，现在正努力思考中。

——即是说，我们依然可以期待横版的《马里奥》？

手冢： 是的。



▲宫本茂笔下的初代《马里奥》插画，请注意碧奇公主的脸。

——说起来Wii版的3D《马里奥》也预定年内发售了，手冢先生参与了这款游戏吗？

手冢： 参加了，以"显示器"的立场。

——就是说作为意见和建议的提供者吧？

手冢：是的。Wii版《马里奥》的主要制作人是宫本茂先生，我没有过多参与到其中去。

——哦，难道说宫本先生和手冢先生分别负责3D和2D的《马里奥》吗？

手冢： 也不是这样的吧。

——看来是我多虑了。(笑)不管怎样，希望今后的《马里奥》能在3D和2D两条路上发展壮大。

手冢： 是的，请大家一定要好好期待！

——今天多谢您接受我们的采访。

话梅杂志&3DM

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

PSP 危机之源 最终幻想VII
クライシス コア -ファイナルファンタジーVII-

文 雷伊 美编 紫枫

◆Square Enix◆A・RPG◆预定2007年9月13日◆日版
◆1人◆5800日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.41 P4/Vol.57 P27/Vol.60 P20

倍受期待的《危机之源 最终幻想VII》发售日终于定在了今年9月13日，下面就让我们一起来看一下这款目前PSP上最受玩家期待作品的最新情报吧。


原本是好友的3人展开了对决，令他们分道扬镳的原因是什么呢？

属于神罗战士中等级最高的"1st"，是一位能够完美执行各项任务的英雄。平时不会对他人敞开心扉，不会将自己内心真正所想的东西表露出来，不过听说对安吉尔、杰涅西斯和扎克斯等几个特殊的同伴有时也会说真话。本作中描写了他发现自己出生的秘密，并且为此而失去人性的过程。

Sephiroth 萨菲罗斯


萨菲罗斯正在向某人许诺马上就会再见。对方是杰涅西斯还是安吉尔呢？玩过《FF VII》的玩家恐怕很难想像萨菲罗斯还能有这么温柔的表情吧。


萨菲罗斯一脸惊讶，杰涅西斯到底做了什么令他吃惊的事情？

扎克斯的任务


扎克斯原本被安排与安吉尔一起去执行一项任务。但安吉尔却突然失踪了，扎克斯为此十分苦恼。

安吉尔消失后，扎克斯被安排与其敬仰已久的萨菲罗斯一起行动，扎克斯对此感到受宠若惊。




为了调查行踪不明的安吉尔，扎克斯来到了安吉尔的故乡。图中的女性是安吉尔的母亲，在SE Party2007上公布的最新影像中，我们可以得知她之后将会遭遇不幸。

话梅杂志&3DM-SMV

CHECK POINT 什么是"LOVELESS"

《LOVELESS》是在《FF Ⅶ》中登场的叙事诗，游戏中的人们似乎都对其比较熟悉。在《FF Ⅶ》中，我们可以看到米德加尔的相关户外广告以及希德引用该诗的场面。



Genesis
杰涅西斯

"1st"的其中一员，安吉尔和萨菲罗斯的好友。一方面十分信任从小一起长大的安吉尔，令一方面又对萨菲罗斯抱有强烈的对抗意识。在乌台一战中，他与大量兵器一起突然失踪，从此成为了被神罗公司通缉的男子。当其再度出现在萨菲罗斯等人面前时，背后长出了漆黑的片翼。他喜欢像预言诗一样引用叙事诗《LOVELESS》中的语句，是一个行为举止被谜团所包围的神秘人物。



《LOVELESS》一共有5章，在第4章中描写了朋友间的决斗。由于最终章遗失，所以结局不明，相关的猜想也是众说纷纭。杰涅西斯似乎对结局有着自己独到的解释。

"女神的赠物"是杰涅西斯引用自《LOVELESS》中的词语，对于他来说，现实中的"女神的赠物"指的又是什么？

魔石

虽然本作是一款A・RPG，但战斗中扎克斯的行动基本上还是通过输入指令来决定的。除了"战斗"和"道具"两项指令外，画面右下的指令菜单都可由玩家自己来设置，只要装备了各种魔石，在战斗中就可以使用各种丰富多彩的指令。当然，魔石的装备数量是有上限的，玩家应该根据不同的情况灵活配置魔石。

"《FF》系列"中各种熟悉的魔法在本作中都可以通过装备魔石来发动。例如"偷盗"等特殊指令当然也少不了。



召唤兽

通过之前几次的介绍，相信大家已经知道DMW（数码意念波）是本作中的一个重要系统。在本作中，威力巨大的召唤兽也是通过DMW来发动的。当普通转盘转出两张相同的图案时，有一定几率出现召唤兽专用的转盘，此时就是发动召唤技能的最佳时机。在本作中，只要是打倒过的召唤兽基本上都可以成为召唤的对象。除了巴哈姆特等系列中熟悉的召唤兽外，本作中还将有独创的召唤兽。

本作中的伊夫里特在设计上保留了浓厚的《FF Ⅶ》特色，演出效果十分华丽。

召唤兽 伊夫里特

话梅杂志&3DM-SMV



当一个成功的系列在向系列从未尝试过的新类型进军时，玩家们往往会有两种截然不同的反应，简单来说可以归纳为"看好"和"不看好"。就目前的形势来看，玩家对于《荒野兵器 交叉火力》的反应似乎更倾向于后者。不过换个角度来看，这也许更利于Meida Vision抛开一切顾虑在游戏中尽情发挥。还有一个半月本作便将和玩家们见面，希望厂商届时奉献给大家的，是一款能令系列以往的玩家都感到满意的S·RPG作品吧。

文 雷伊　美编 澄香

PSP　荒野兵器 交叉火力
ワイルドアームズ クロスファイア
◆SCEJ／Meida Vision◆S·RPG◆预定2007年8月9日◆日版
◆1人◆4980日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.63 P22

臭名昭著的流浪剑士 鲁帕特



只要收到钱就会接下包括杀人抢劫在内所有委托的雇佣剑士。在作为舞台的艾雷修斯王国，他将与本作主人公克拉莉萨发生多次冲突，是一位相当难缠的敌方角色。



▲虽然鲁帕特的人品很差，但剑术却不是盖的，他的高速二刀流剑技令人心惊胆战。

『空白画架』的第○位成员 托尼





▲托尼会用身体对敌人进行撞击，不过话虽如此，它毕竟只是一条狗。由于不能装备物品，因此不要对它的战斗力有所期待。另外，它似乎很喜欢年轻的女性，并且食欲非常旺盛。

因为某个奇妙理由而与"空白画架"同行的杂种犬。它的参战理由仍是个谜，与主线剧情毫不相干是它的最大特征。

克拉莉萨&鲁帕特的武器

本作的舞台是一个没有枪械概念的世界。不过从主人公克拉莉萨的武器"修特拉尔盖维亚"来看，这无疑是一把手枪。另外，其对手鲁帕特的武器"伊斯肯迪贝"上也装备了很多机械配件，也是一把充满了谜团的武器。



充满个性的专用武器

本作中“空白画架”的战斗成员们都会用自己的专用武器来与敌人作战，这些武器往往都有着各自的特殊效果。比如菲亚斯的武器是能够无视敌硬度的长柄枪；拉布莱娜的武器是能够抵消敌方攻击的铁扇；雷文的武器是可以进行连续攻击的拐棍；罗格纳的武器是能够进行远距离攻击的回旋镖。



把握阵形技更有效地杀敌

“阵形技”是一种根据我方成员的配置方位来加强对敌人伤害的系统。在移动过程中只要注意保持阵形，这种攻击效果加成就能一直维持下去，因此活用阵形技可以说是克敌制胜的一大利器。需要注意的是，敌方也能使用阵形技，如果不幸中了它们的埋伏，那么形势对我方将会非常不利。阵形配置总共有3种，参加阵形的人数越多发动起来就会越优先。

阵形技发动的优先顺序

圆环阵＞三角阵＞直线阵



▲当阵形成立时，不管从哪个方向攻击敌人攻击加成都会产生。

同伴
对象
攻击发动者

直线阵 威力提升125%

前后夹击敌人的阵形，虽然攻击力加成最少，但也是最容易发动的阵形技，只要两名同伴就可以发动。

同伴
同伴
对象
攻击发动者

三角阵 威力提升150%

从三个方向包围敌人的阵形，如果碰到我方成员连续行动的情况，使用这个阵形将会非常有效。



圆环阵 威力提升175%

全方位包围敌人的阵形，虽然发动条件比较苛刻，但一旦发动，不仅可以群殴敌人，更能封住它们行动。

威力超群的合体技

我方成员在攻击敌人时，会有一项“锁定”指令。选择该指令后，我方成员并不会马上攻击被锁定的敌人，而是会进入待机状态。如果此时我方有其他角色攻击该名被锁定的敌人，便会联合刚才执行锁定指令的成员发动合体技。合体技的发动与角色的站位无关，并且随着合体人数的增加，攻击效果会越来越明显。需要注意的是，当轮到被锁定的对象行动时，所有锁定就会失效。

▲当我方成员行动顺序相连时，就是发动“锁定”和“合体技”的最佳时机。

根据参加人数改变的伤害提升率						
	2人	250%	4人	350%	6人	450%
	3人	300%	5人	400%		



▲合体技是无需消耗MP就能发动的强力魔力攻击，并且发动后会有华丽的画面特效。

话梅杂志&3DM-SNY

神秘生命体侵攻地球 人类新的反击战争即将揭开序幕！

再次与BYDO军展开死斗！

遥远的未来，人类在银河系附近发现了一种具有超强战斗能力的生命体。在对其行进路线经过仔细计算后惊异地发现，它们前进的目标正是地球……人类与神秘生命体"Bydo"之间的战争一触即发！

R-TYPE® TACTICS

アールタイプ タクティクス

文 米格　美编 澄香

在街机上诞生的射击游戏名作，本次令人惊异地变成战棋式SLG在PSP平台上登场了！在游戏中，敌我双方将在一片被六角形分割为多个部分的区域内展开战斗（与《机动战士高达 吉昂的系谱》战斗时的地图分割方法类似），游戏本身玩法与传统回合制SLG并无太大差异，只是游戏画面采用让人觉得是射击游戏侧面视点地图。另外，原作中那些具有独特风格的机体及大魄力武器将会悉数登场。

PSP　R—TYPE战略版
R–Type Tactics
◆Irem◆SLG◆预定2007年 内◆日版
◆1人◆4800日元◆对应周边未定



特征1 侧面视点地图

游戏舞台的设计类似系列先前作品，同样具备各种会阻碍行动的地形与障碍。当弹道有各种障碍物时，将无法进行攻击。

Rwf-9A　アロー・ヘッド
PLAYER 5/5　ENEMY 5/5

特征2 波动炮再现！

系列中经典的波动炮亦会再次出现。进行能量储蓄后就能发射强力的波动炮，灵活运用会给予敌人造成毁灭性的打击。

话梅杂志&3DM-SMV

特征3 活用Force球进行战斗

Force球称为“威力球”，作为“《R–Type》系列”的标志，在本作里依然活跃。让我军单位装备上它后能施展出猛烈的攻击（类似于《沙罗曼蛇》里的小护机）。



本作中的游戏模式

在本作里除了收录有率领地球军抗击神秘生命体BYDO侵略的任务模式外，还有利用无线网络与朋友一起享受联机乐趣的通信对战模式，在此模式中玩家可以随意选择地球军或BYDO军作为操作对象。下面让我们来看看官方已经确认的游戏模式吧。

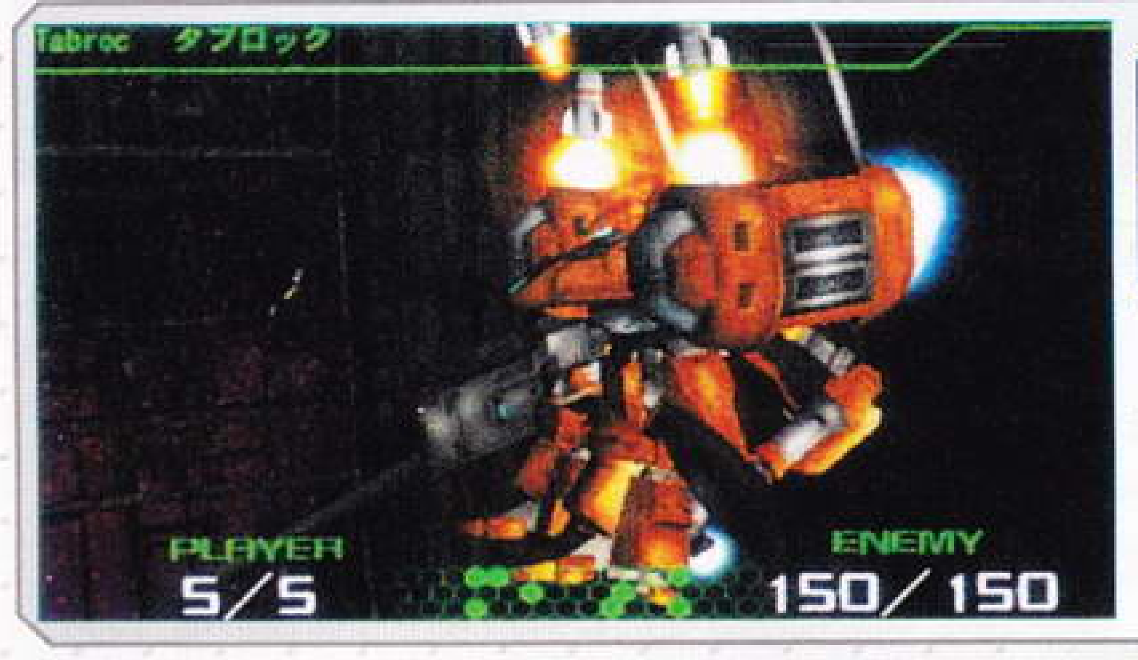
ミッション	任务模式，操纵地球军，阻止BYDO军的侵略
通信対战	利用无线网络进行队战
データ阅览	可以在此确认战绩等游戏情报
ギャラリー	画廊模式，在这里可以查看到已收集的画像

充满魄力的战斗画面

在进行攻击的时候，系统会根据对应的武器插入魄力十足的特写画面。像这种充满射击游戏风味的超华丽战斗场面绝对会令玩家热血沸腾。另外，系列中为大家所熟悉的对空/反射镭射这两种武器也会登场，期待度满点。



▲对空镭射勾勒出的鲜明光圈将敌机一网打尽。3D的游戏画面可以清晰地让玩家见识到系列前作中的弹幕射击攻防。



BYDO军的敌单位捕获可能！

满足特定的条件之后就能对敌方单位进行捕获，在战斗结束后可以拆卸捕获敌军的零部件以投入到我军新战斗力的研发工作中去。

死斗，体积庞大的BOSS出现！

射击游戏中以弱敌强的场面真实再现，玩家要确认好BOSS们的行动情况以避免受到强烈地打击。在回避攻击的同时也不要忘记寻找它们的弱点哦。



多普凯拉多普斯登场！

▶初代“R–Type”第一关的BOSS，熟悉的玩家肯定泪流满面。（笑）

诺梅杂志&3DM-SMV

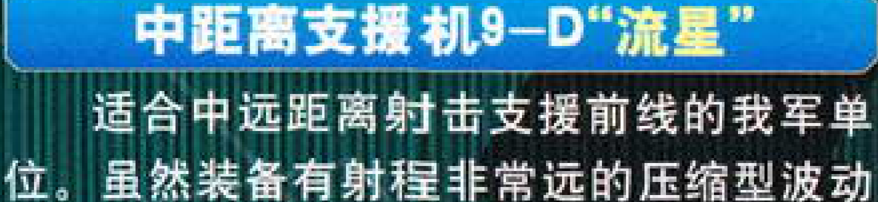
各种性能不同的战机均有登场

在SLG中肯定会有各种极富个性的单位出现，本作也不例外，无论是敌方还是我方都会有诸多外观与性能各不相同的单位相继登场，下面就让我们来看看其中一部分机体的资料。

次元战斗机R-9A“箭头”

在各种战局下都非常活跃的万能型机体，自身搭载有威力强大的波动炮，装备“Force”球后还能使用光学兵器。





中距离支援机9-D“流星”

适合中远距离射击支援前线的我军单位。虽然装备有射程非常远的压缩型波动炮，不过其迎击性能却极端低下。



早期警戒机“午夜之眼”

主要配备在冥王星等外围行星基地的机体，特点在于拥有超广范围的索敌能力，不过它的战斗能力确实不敢恭维。



宇宙战舰“海姆达尔号”

地球军的宇宙战舰，亦是玩家游戏的据点，各种机体都能停放在这里进行修理或补给等整备工作。

战舰也需要升级

游戏中战舰的种类也比较丰富。从游戏最初的小型战舰到游戏后期的强力大型战舰，无论是装载能力还是自身火力都将得到大幅度提升。不过需要注意的是，战舰被击沉后将无法再进行修理和补给工作，保护好己军战舰、迅速击破敌军战舰会令战局非常有利。



BYDO军同样也拥有多姿多采的单位！

神秘生命体BYDO军登场的单位中包括为数众多的小型生物兵器以及各种BOSS级巨大生物兵器等，它们拥有不可低估的战斗力，玩家切不可轻敌。与地球军最大的区别就是这些机体大部分带有自我修复能力。

バイド・システム@

装备有赤铜色装甲的敌主力作战单位，造型诡异。由于持有自我修复的能力，玩家必须一鼓作气将其击坠以避免陷入持久战。



话梅杂志&3DM-SMV

偽りの輪舞曲（ロンド）

文 胧月 美编 咕噜

本作是NDS平台的一款原创战棋游戏，这次将主要为大家介绍游戏的世界观和角色。

NDS **虚伪的轮舞曲**
偽りの轮舞曲
◆Success◆S・RPG◆预定2007年8月9日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆无对应周边

世界观

从目前公布的资料来看，大陆共由5个势力版块组成，它们分别是北部的维罗纳神国、南部的夏雷姆连邦、西部的阿尔梅利亚魔导国、东部的格兰·梅尔帝国以及中部的布雷特瓦尔塔王国。



维罗纳神国

信仰元素的宗教国家，尤其对“光”元素有着无上的崇拜。该国的纹章是“杯”，其中许多从事仪式的圣职者都是布雷特瓦尔塔王国的王族。在维罗纳的修道院内，女性修士更是常见不鲜。



阿尔梅利亚魔导国

大陆众多魔术师的集结之地，是先进的魔法国家。该国并没有国王，而是由箱庭（魔术师学校）的大魔术师来治理国家。

布雷特瓦尔塔王国

中原的骑士之国，纹章为“杯和剑”。建国之王亚尔特琉斯王曾是对抗暴走黑暗力量的维罗纳神国圣骑士，时至今日，该国依然将维罗纳奉为宗主国，这也应当就是纹章的来历吧。



夏雷姆连邦

大陆南部的众多部落集结而成的联合国家，也被称作“蛮族”。

格兰·梅尔帝国

东方的军事帝国，纹章是“鹫狮子”。虽然原本只是贫瘠的小国，但依靠军事实力不断吞并着周边国家，直至今日发展为大陆的列强之一。



布雷特瓦尔塔王国，位于大陆中央，被四面的列强诸国包围着。建国之王曾手持圣剑一度粉碎了妄图吞噬世界的黑暗力量，但动荡并没有因此划上句号。

在国王的葬礼进行过程中，东方帝国格兰·梅尔的骑士军团闪电入侵。在对方的强大军力前，王国的骑士相继倒下，王太子赛尔迪克带领着残存部队逃离王都，来到南部的夏雷姆连邦境内。原来这一切都是企图得到黑暗之力的宫廷魔术师摩菲雷尤的阴谋。

显然，事态的发展无法让夏雷姆连邦坐视不理。各部落在“如何应对”这一问题上各执己见，就在这时，本应在维罗纳修行的原布雷特瓦尔塔王国王女玛丽出人意料地来访。连邦中某部族企图将玛丽活捉后向格兰·梅尔帝国示好，并以此为契机投奔帝国。

另一方面，得以喘息的赛尔迪克决意重振王国军收复失地，一场相会与别离、信义与敌对、友情与憎恨的命运之旅就此拉开帷幕。

诂梅杂志&3DM-SMV

独具特色的系统

操作自己的部队 为王国复兴而战！

本作的战斗系统非常有趣，玩家要在下屏的地图上用触控笔画出我方单位的行进路线。如果该路线上有敌人阻拦，就会进入战斗；如果路线上是我方单位，那么还会带来魔法回复、战斗报酬增加等正面效果。高效率地选择自己的路线战斗吧。



战斗演出画面！

没有板凳单位！

此外，我方不参加战斗的人员并非就此坐上冷板凳，玩家可以给他们分配其他任务。如筹集资金、申请援军、训练部队等，SLG要素大幅增加。



主要角色

布雷特瓦尔塔王国



赛尔迪克

布雷特瓦尔塔王国王太子，有着非凡的剑术与学识。忧国忧民的他被国民称作"圣王再临"，不过关于其出生却隐含着某些秘密。

玛丽

布雷特瓦尔塔王国王女，赛尔迪克的亲妹妹，在维罗纳神国的修道院生活。

伊格瑞茵

暗之教团的魔术师，原本应是敌对方的她却投入了王国军的阵营。虽然她有着与外表相符的天真无邪，不过却像姐姐一样关心着赛尔迪克，并且知道赛尔迪克的出生秘密。

凯伊

王国的年轻骑士，因不满摩菲雷尤而跟随太子。因为年纪的关系，是个相当热血的青年，使用双手枪战斗。



马贾斯

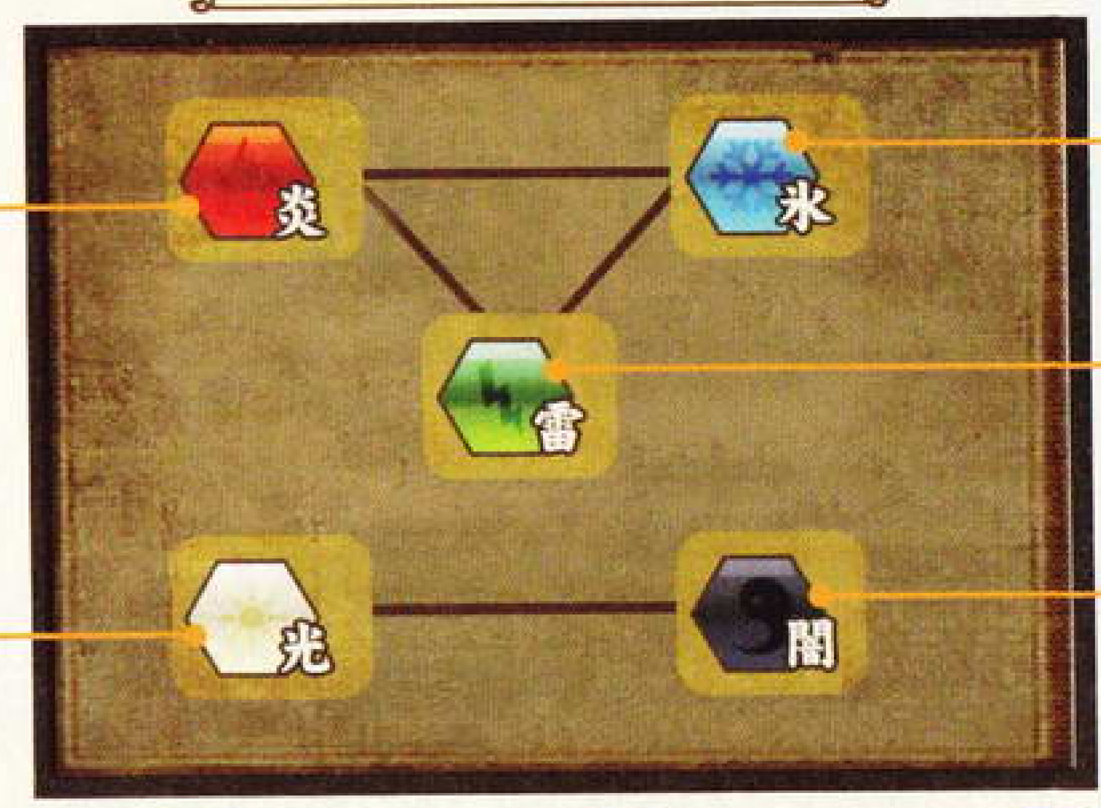
王国的重装步兵，跟随太子一起逃出王国。虽然性格轻浮，不过却是 见多识广的家伙。

话梅杂志&3DM-SMV

元素

在本作中，元素被定义为构成世界的最小单位，由光、暗、炎、冰、雷五种，而后面三种又被特称为“三元素”。受该五种元素的影响，世界各地的气候和地形各不相同。

元素相关图



炎
- 火
- 活力
- 破坏
- 怒
- 勇气

冰
- 冰
- 水
- 停滞
- 欢笑
- 安宁

雷
- 雷
- 风
- 流动
- 悲哀

光
- 生命
- 活力
- 苏醒

暗
- 死
- 睡眠
- 毁灭

格兰·梅尔帝国



加乌斯

帝国的皇帝，同时也是帝国五大师团之首“鹫狮子”的师团长。虽然侵略战争由他发起，但本人却说原本并没有打算入侵布雷特瓦尔塔……

旅人





亚尔涵布拉

居住在沙漠的兽人，一直以为自己的身体是因为受到诅咒才成为了兽人，为了解除这个“诅咒”，她开始了漫长的探索之旅。拥有比通常人类更为有力的身躯，性格方面倒是温柔细腻，但是关于她的身体却是一个禁忌的话题。

暗之教团



摩菲雷尤

布雷特瓦尔塔王国的宫廷魔术师，原隶属暗之教团。由于教团被维罗纳神国和布雷特瓦尔塔王国的王族诸侯视为异端并铲除，因此以复仇为目的策划了这场侵略战争。

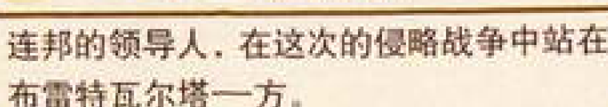


贾拉哈特

安拉教团的老祭司，但是却对女性有着不输于年轻人的热情，是个萝莉控怪叔叔。




夏雷姆连邦



达鲁辛

连邦的领导人，在这次的侵略战争中站在布雷特瓦尔塔一方。



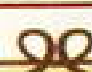
安瑟姆

达鲁辛之子，在连邦中有着崇高的威望，被视为达鲁辛的继承人。帝国发动侵略行动后，擅使弓箭的他站在了旧友赛尔迪克的一方。



奥卢

山贼团“枭”的首领，以“义贼”自居。对于恶行非常反感，因此对部下非常严苛。




话梅杂志&3DM-SMV

文 琉璃 美编 咕噜

NDS ONI零 战国乱世百花缭乱

ONI零~战国乱世百花缭乱

◆Compile Heart/DEL◆AVG◆预定2007年8月30日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

"《ONI》系列"以独特的世界观以及个性十足的角色们吸引了大批玩家的眼球，充满和风传奇的浪漫游戏风格让很多玩家着迷不已。

"《ONI》系列"第一作《鬼忍降魔录 ONI》于1990年在GB掌机上推出，获得好评后，又陆续推出了4款作品。此后，游戏制作人饭岛多纪哉创建了新公司Pandora's Box，开发了"《ONI》系列"的进化作品系列"《ONI零》系列"，并于2001年推出了PS作品《ONI零 复活》。此次发表的时隔六年来的系列最新作——《ONI零 战国乱世百花缭乱》是Compile Heart公司与DEL公司共同创建的新独立品牌"基因计划（GENE Project）"的首发作品。



与被命运引导的英雄豪杰们一同编织异想天开的浪漫传奇！

作为全新的"《ONI零》系列"作品，本作将以全新的游戏方式与玩家们见面，游戏的类型也全面变更为AVG形式。本作的世界舞台是架空历史中的战国末期，魅力十足的主人公们将在宫廷比武大赛中为玩家们上演绚烂多彩的传奇故事。游戏中将有15名主人公带领玩家一起领略这个充满幻想的奇妙世界。

STORY

本作讲述为了获得ONI一族（妖魔与人类所生之子）的力量，森兰丸向织田信雄（织田信长的次子）提出了举办宫廷比赛的建议，以高官厚禄吸引天下高手前来参加。而他们并不知道自己已经落入可怕的圈套之中。

故事流程方式

游戏分为剧情和战斗两部分，两部分将在游戏中交替进行。在剧情部分将会出现分歧选项，玩家的选择将会直接影响到之后故事的发展以及最终结局。





触感战斗

本作在战斗时加入了NDS的触摸要素，玩家在限制时间内按照下屏幕的提示使用触控笔画出正确的图形，成功的话会发动必杀，直到击倒敌人。





◀▼ 按照下屏的图形指示，沿着正确方向输入。



◀ 输入成功后就会发动华丽必杀。

话梅杂志&3DM-SMV



人物介绍

下面让我们先来看看本次制作商率先公布的5名充满浪漫、幻想和风风格的魅力角色吧！

阿空七之进

年龄：19岁　身高：171cm
体重：65kg　武器：七刀流

虽然实力强劲，但却总是一副吊儿郎当模样的青年剑士。他平时使用插在腰间和背部的6把剑进行作战，但其实他最强的是隐藏着的第七把剑。

九尾之濑那

年龄：14岁　身高：154cm
体重：42kg　武器：特殊锁链

拥有与娇小身材截然不符强大战斗力的少女，性格活拨、开朗，且无论面对多么大的敌人都能够毫不畏怯、一直向前。她使用变化多端的特殊锁链配合自己轻盈的步伐战斗。

飞砾之甚太

年龄：9岁　身高：121cm
体重：22kg　武器：树枝、树叶等身边随处可拣的物品

使用随手可得的石头、树枝等进行战斗的少年。虽然他自称是生于名门，但实际身分却是某忍者军团的年轻头领。为了解开封印在鞍马山的时空童子的秘密，他参加了这场宫廷比武大赛。

夷依传马

年龄：27　身高：175cm
体重：64kg　武器：妖刀

看起来稳重而文雅的剑士，他虽然眼睛看不见，但是剑术一流，光是与对手对峙就可令其丧胆。平时他总是沉默寡言，不到必要时候不开口说话。他所使用的武器——妖刀“胧苍剑”可以令对手看见幻象。

神秘剑客

年龄：不详　身高：143cm
体重：36kg　武器：铁扇

出现在主人公面前的神秘剑客，似乎对比赛各会场的优胜者都很有兴趣，但他真正的目的是什么却无人知晓。使用铁扇作为武器的他拥有与可爱外表极不相称的强大战斗力。

梅杂志&3DM-SMV

文 软饼干 美编 紫枫

NDS 绘制人生
Drawn to Life

◆THQ◆ACT◆预定2007年9月◆美版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

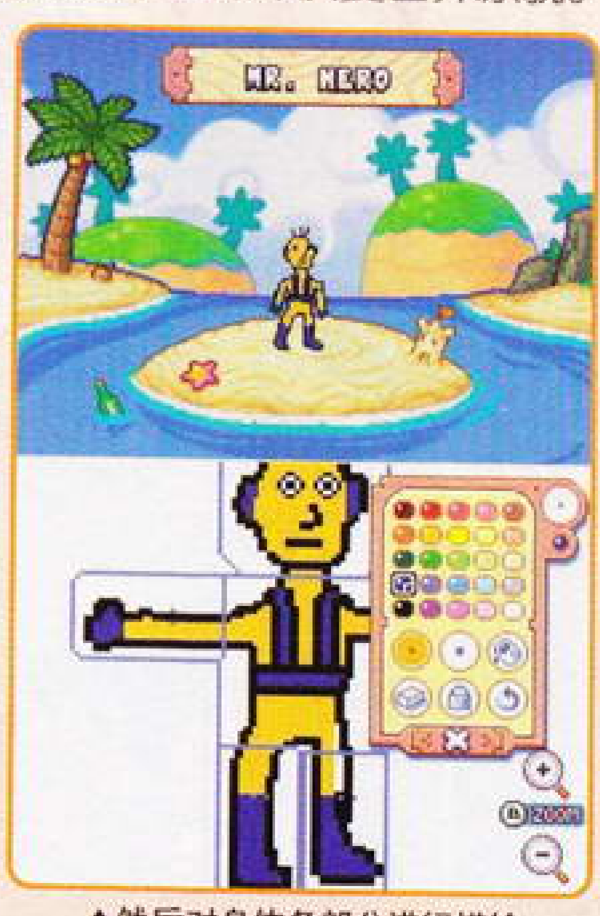
另类美式动作游戏，玩家可以通过绘画来创造出主角的样子！

不知道大家有没有玩过可以自己设计主角的游戏，想必有很多玩家都没玩过这种类型的游戏吧？幸运的是，幸运的是该种类型的游戏就要与玩家们见面了。由经常将各种动画作品改编为游戏的美国THQ游戏公司负责发行，5TH Cell公司担任制作的《绘制人生》就是一款可以让玩家自由发挥创想的游戏。

本作是一款动作冒险游戏，玩家可以在这款游戏中发挥自己的想象，利用NDS独有的触摸功能来体现出游戏的幽默元素，本作出在NDS平台上是再合适不过的了。作为一款具有荒诞风格的美式动作游戏，在游戏中玩家要扮演“创造者”，即游戏中的神，其实就是盯着屏幕看的玩家自己。玩家创造出来的主角将被召唤至一片受到诅咒的地方，那里常年覆盖着冰雪，主角的使命就是拯救这片土地并恢复世界原貌。



▲先大致确定主角的轮廓。



▲然后对身体各部分进行描绘。



▲充满童话风格的游戏场景。

话梅杂志&3DM-SMV

恶搞无极限，把你身边的朋友画成卡通人物后进行冒险吧！



■画出砖块来通过深沟。

游戏方式类似于《超级马里奥兄弟》那种横版动作过关类型，玩家要控制主角蹦蹦跳跳地攀上平台或是跃过深坑，使用各种武器来击败敌人。本作最具有特色的是颇具深度的物品创建系统，用笔画出来的东西不光可以自己使用，还可以与朋友们进行交换。游戏刚开始时，玩家必须首先在创造模式中创造角色，NDS下屏就是让玩家创建角色的地方，你可以将自己可能想到的任何东西作为主角，你可以将主角绘制成洛克人或马里奥的样子。你还可以来恶搞自己的朋友，把他们的形象画到游戏中。除此之外，喜欢偷懒的玩家也可以使用游戏中的模板来快速设计出一名角色，并为其上色。当然，如果你有绘画天赋的话，还可以手绘出一名外表相当威猛的英雄。



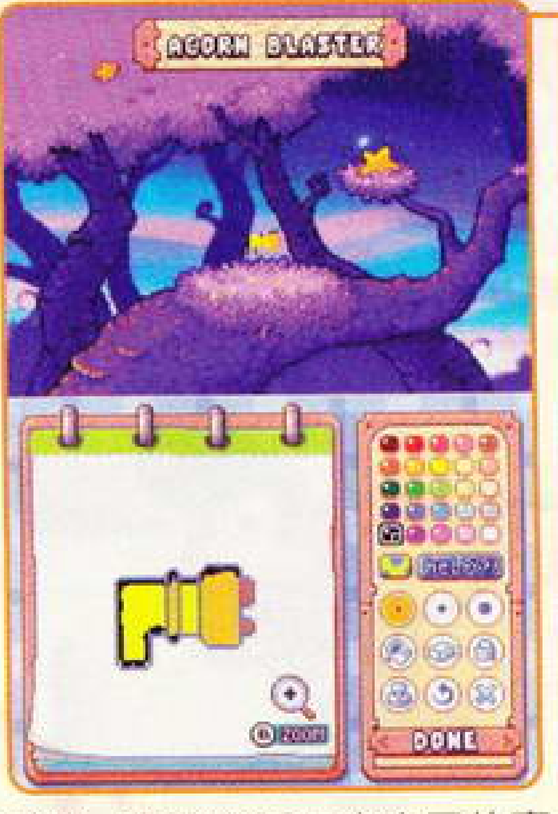
■长有翅膀的主角具有飞行的能力。





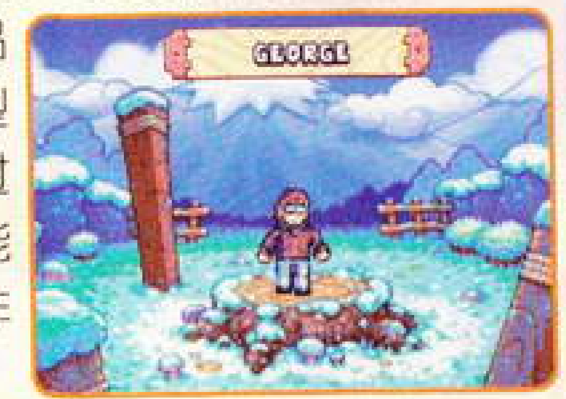
■拥有稀奇古怪造型的主角。

玩家在设计完主角的样子后，在冒险的过程中也会遇到不少谜题和机关，玩家可不要怪游戏设计者没好好设计关卡，因为场景中的各种机关和道具需要玩家自己来亲手搞定，在下屏画出一把绝世宝剑或是把玫瑰花当做武器，这些全凭玩家自己的喜好，你可以画出任何希奇古怪的东西来做为武器。在遇到过不去的地方时，还要画出台阶，然后才能顺利通过。物品的绘制界面就类似一个傻瓜型的3D绘图软件，玩家只需通过简单地点击、描绘和拉拽就能制作出各种形状的道具来，非常考验玩家的想象力。









话梅杂志&3DM-SMV

文 软饼干 美编 紫枫



ドンキーコング ジャングルクライマー

NDS 大金刚 丛林攀爬者

ドンキーコング ジャングルクライマー

◆Nintendo／Paon◆ACT◆预定2007年8月9日◆日版
◆1～4人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

本作是来自GBA平台上《摇摆大金刚》的同系列作品，自从本作以《大金刚 丛林攀爬者》的标题在2006年的E3游戏展公布以来，就再也没有相关新闻与图片公布，直至最近任天堂才不厚道地放出本作的最新消息，等不及了的玩家就马上随我进入热带雨林与大金刚一起进行丛林探险的预热吧。





◀长
在教
金刚
些基
操作
法。

崭新的操作！

以L和R键为主的动作游戏

本作的操作方法是一大亮点，游戏里大金刚大多数时间都要在绳索、植物、墙壁等附着物上攀爬，这时大金刚的行动都由L键和R键操作，通过L和R的交替攀爬可以越过关卡里的障碍物或从一个平台到达另一个平台上。

夺回水晶香蕉的丛林大冒险

因为大金刚和香蕉星人们之间的一场误会而导致香蕉星人重要的水晶香蕉被夺走，根据这群外星客人的描述，水晶香蕉因为封存有巨大的能量，胡乱使用的话就会造成极大的危险，这次大金刚的主要任务是帮助香蕉星人从鳄鱼首领那夺回被抢走的水晶香蕉，再次踏上冒险旅程……

し、しっけいだナナ！
ぼくは バナナ星から来た
バナナ星人なんだナナ。

◀香蕉星人焦急地向我们的丛林之王讲述自己的遭遇。

▲熟悉的鳄鱼首领不知道又在盘算什么坏事。

迪迪金刚

▲大金刚的好帮手。

香蕉星人

▲系列第一次登场角色，是这次大金刚的主要帮助对象。

大金刚

◀乐于助人丛林之王。

宇宙船

▲香蕉星人的宇宙船，不知道大家会不会觉得猥琐？

话梅杂志&3DM-SMV

在各种场所穿梭回荡

作为一款动作冒险游戏，本作同样有着丰富的关卡，并且每一个关卡里的机关和道具都设计得非常有特色，充满了热带雨林的风情，玩家在这样美丽的小岛上说不定会沉醉其中呢，下面就让我们一起看看本作的主要关卡究竟有哪些吧！



失落洛丝岛 丛林石路

▲获得特定的道具就能得到各种各样的能力，像这样的道具在各关卡里十分常见。



▼大金刚的初始冒险场所，玩家可以在此先熟悉本作的操作。

桑桑岛 海岸雨林

桑桑岛 清凉洞穴

◀桑桑岛里的洞窟，阴深的环境不知道会遭遇怎样的敌人。



果蔬岛 巨大的水果蔬菜

▶在巨大的农作物中来回飞荡，说不定荡到肚子饿了还能马上吃上一口。（笑）

迷你游戏通信对战醒目！

▲一个用NDS双屏来不断躲避滚下的石块与木桩的迷你游戏，考验玩家的眼力与反应，并且能通过NDS的Wi-Fi进行最大4人的无线通信对战，和朋友们一起享受本作的乐趣吧！

话梅杂志&3DM-SMV

最终幻想·水晶编年史 命运指轮

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト

文 LIKY 美编 澄香

NDS 最终幻想·水晶编年史 命运指轮
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring Of Fates

◆Square Enix◆A·RPG◆2007年8月23日◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

相关报道 Vol.56 P24 / Vol.61 P33 / Vol.64 P49

想必各位NDS玩家的《FFⅫ 亡灵之翼》之旅已经告一段落了吧，接下来我们该期待什么了呢？作为"FF饭"的话，不用说，自然是这款《FFCC》了。随着发售日的临近，游戏公布了越来越多的新情报，接下来我们就一睹为快。



▲贤明的科尔卡王为主角的冒险提供许多帮助。

▲科尔卡王的话语总是蕴含玄机，他提到的"世界的全部"是指什么呢？

王都的统治者 科尔卡王

统治着雷贝纳特拉的科尔卡王有着极强的正义感和善良的心，深受国民的爱戴，最近他似乎有一些烦心事，不过这些烦恼他不愿轻易表露出来。作为姐弟俩冒险中的关键人物，他的话语总蕴含着一些玄机和暗示。

冒险据点公开

离开家乡展开冒险之旅的双胞胎姐弟切丽卡和尤利，最先来到的地方就是王都雷贝纳特拉（レベナ・テ・ラ），这是一座有着各个种族居民的巨大都市，在国王科尔卡（コルカ）的贤明统治下，大家在这里和睦相处、安居乐业。这个地方也成为了姐弟俩冒险展开的一个据点，国王科尔卡也为姐弟俩提供相当多的帮助。



▶初次来到王都的主角一行似乎受到了士兵的不礼貌待遇。



▲高大的房屋，绿色的植物，清澈的水池，雷贝纳特拉是一座美丽的都市。

新判明的2大系统

提供帮助的 莫古利集团

《FF》著名的吉祥物莫古利在本作中也会登场，这次它们会成立一个“莫古利集团”来为主角提供帮助。在冒险过程中，它们会出现在各个地方，来给主角一些有用的冒险提示，当然，除了这个工作外，它们似乎还会干一些其他事情……



▲可爱的莫古利会结成集团来给给主角提供帮助。



▶ 除了直接帮助主角外，莫古利也会通过留言板的留言来给予主角提示。

▲“切换角色的话只要点击角色图标便可。”莫古利正在解说游戏的基本知识。

与同伴协力的魔法攻击 魔法叠加

“魔法叠加”是战斗中的一个重要系统，当主角与同伴同时释放魔法时，就会形成“魔法叠加”，此时魔法的形态会发生变化，威力也会远远大于单人释放的魔法。而实施“魔法叠加”的过程也并不复杂，只要事先给角色设定好魔石，然后在战斗中顺序使用、决定攻击目标便可，利用触控笔可流畅地完成。以下我们来具体看看。



▲首先在下屏点击阿鲁哈拉雷姆的道具栏，使用魔石，然后在上屏决定攻击位置，此时上屏出现黄色的目标环。



▶出现目标环后，阿鲁哈拉雷姆魔石会发出绿色的光，此时在下屏点击持有同样魔石的尤力的图标。



▲让尤力使用魔石，上屏出现尤力绿色的目标环。

▼将尤力的目标环重合到阿鲁哈拉雷姆的目标环上，此时目标环开始发白光。





▲此时发动魔法就会产生魔法叠加效果，会给予敌人巨大伤害。

独乐乐不如众乐乐

作为一款标榜多人联机乐趣的《FF》，本作在联机模式方面的设定绝对会让玩家充满期待。想必不少玩家体验过GBA上《光明之魂》和《塞尔达传说 四支剑》的联机乐趣并留下深刻印象，多人合作冒险一直都是充满魅力的游戏方式，这次的《FFCC》借助NDS的Wi-Fi无线机能能方便地让4名玩家进行无线联机，而联机的内容也相当丰富。广义上来讲主要分为两大模式，一种是强调联机合作冒险的“自由模式”，一种是强调联机对抗的“任务模式”。下面我们来具体看看吧。



强调联机合作的 自由模式

该模式类似于GBA“《光明之魂》系列”的联机模式，4名玩家一起合作挑战正常流程中的迷宫和场所，一起协力杀敌，对抗BOSS，直到突破迷宫，完成目标。

自由模式的流程

大地图画面选择前往迷宫
↓
和同伴一起探索迷宫
↓
击破迷宫中最深处BOSS

最初的联机地图——英灵之谷

“英灵之谷”是故事流程中尤力小时候通过的洞窟，只要正常流程中通过了该迷宫，在联机模式中便可选择挑战之。作为最初可选择的联机冒险地，“英灵之谷”其中的敌人都比较弱小，谜题也相对简单，玩家只要合力打败最深处的BOSS便可完成任务。



▲在大地图上选择要挑战的迷宫，跟《光明之魂》一样。



▲在迷宫中合力杀敌和解谜。



▲在迷宫的最深处，巨大的BOSS正等着大家的到来。

强调联机对抗的 任务模式

强调对抗要素的“任务模式”包含的内容相当丰富，根据任务目的的不同玩法也大不一样，有比拼杀敌数的，有比拼道具收集量的，不过，无论什么样的任务，最后会根据成绩来排名，获得好成绩的话会得到更好的奖励。以下先公开3个任务的情报，让大家了解该模式的详情。

多人模式的彻底解剖

怪物狂欢节

雷贝纳特拉王都突然遭受大量怪物的袭击，在科尔卡王的请求下，玩家要前往迷宫中击退怪物。迷宫分为3层，越到最后敌人越强，机关也越多。而该任务比拼的就是杀敌数目，最后杀敌最多的玩家将获得优胜。



▲在科尔卡王这里接受委托，然后开始挑战。

任务模式的流程

在科尔卡王那里接受任务

玩家一起挑战任务

完成任务后根据成绩获得报酬



▶在屏幕上可以看到，每杀死一名敌人都会得到相应的加算点数。

拔莫古利草竞赛

在王都的周围突然长出了大量的莫古利草，在国王的要求下，玩家要扮演除草工的角色，前往迷宫中除草，最后除草数多的人将获得优胜。



▲接受任务的画面，可以清楚地了解任务目的。



▲大家在迷宫中奋力拔草。

▶最后成绩发表了，成绩越好的玩家获得奖励越好。

魔石抢夺

在限定的时间内，大家要在迷宫中抢夺一个魔石，持有魔石的玩家，随着时间的增加分数会不断增加，而其他玩家要利用各种手段去抢夺，迷宫的陷阱和机关都是可利用的工具……该模式在许多对抗游戏中都可看到，想必大家应该很熟悉吧。



▲任务开始前的解说画面会简单介绍规则。

◀疯狂的抢夺开始了。











《机动剧团》的麻将游戏系列很另类地借助了高达的人气，正统UC高达中沉重的角色和剧情都在麻将桌和Q版的烘托下变成令人喷饭的笑料。继初代高达人物在前作登场之后，《Z高达》的角色也不甘落后地蜂拥杀到。东南西北中，彼此来进攻。

文 胧月　美编 澄香

NDS 机动剧团哈罗剧组 高达麻将Plus Z
机动剧团はろ一座 ガンダム麻雀プラス Z
◆NBGI◆TAB◆预定2007年9月◆日版
◆1～4人◆容量未定◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



机动剧团哈罗剧组

本作是恶搞漫画的游戏化产物，漫画把原作人物的性格完全洗牌，并将一些著名的桥段拿来非恶意扭曲，教人捧腹。漫画里，各大敌对阵营的角色们来到同一个剧组，冰释前嫌同台演出。

角色们全程语音的麻将大战!





◀当进行听牌，碰时，角色会根据牌局状况说出不同的台词，台词总数多达1000种以上！

话梅杂志&3DM-SMV









怎么现在才轮到我出场？
我是主角啊！

阿姆罗

一发逆转的“至言技”

至言有“真理”的意思，在本作中则是某技能的特称。高达原作中有无数给人留下深刻印象的名场面，这些名场面中的台词会在本作发挥极大的作用。在对局中，当自己的技能槽蓄积到一定量就能发动“至言技”，从而获得各种附加效果。凭借该技能，即使目前战况对自己不利，也有可能一发逆转！原作中严肃正经的台词一旦跟麻将挂钩，带来的搞笑效果可是空前的哦。

こんなところで
ハコになる己の身を
かい！

▼如果对手是男性角色，那么该技能可以把他的技能槽瞬间归零。



▲该技能允许玩家替换一定张数的手牌，把不要的牌统统换掉吧。



▲下一局中让自己的牌中大量出现筒子，凭借这种牌就能轻易做出清一色、一条龙等大牌啦。

扎比氏登场！









话梅杂志&3DM-SNV

赌上自己的爱机！



自己拥有的机体模型能够让自己在对局中获得某些特殊能力，但如果玩家输掉了牌局，该模型也就拱手相让了。



初学者教学——麻将指导

很多不懂麻将的高达迷可能会对本作抱着难以取舍的态度，不过现在敬请安心，哪怕你之前对麻将一窍不通，通过本作中附带的教学模式也可以轻松上手。担任麻将导师的是两位治愈型女性——拉拉和凤，她们会对麻将的基本规则、番数的算法进行详细解说。



◀当自己的牌呈现怎样的情况时会产生番数，画面中都会进行简明易懂的讲解。如本图中的“断幺”，指的玩家手中的牌全部是三种基本花色的2～8。胡了“断幺”，就有一番牌了，最终赢得金钱的数目和番数成正比。

充实的剧情模式，19名角色共76话关卡！





◀追踪柯瓦特罗的哈曼，为了将他带回，即将展开一场激烈的麻将对决。

这是遵循《机动剧团》漫画原著的“剧情对局”，有《Z高达》角色加入的本作会在剧情容量上大幅增加。同时，爆笑恶搞的基调依然不会发生变化。



▶因收集机体模型而一贫如洗的阿姆罗。





话梅杂志&3DM-SMV

文 琉璃 美编 咕噜



NDS 盛开吧！豆丁机器人！

咲かせて！ちびロボ！

◆Nintendo◆SLG◆预定2007年7月5日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

天天沉浸在打打杀杀游戏中的玩家们，让我们一起换个心情来看一款清新可爱的育成游戏吧。2005年在NGC上登陆的"《豆丁机器人》系列"又推出了最新作，这款以种植可爱小花为主题的游戏一定可以给大家耳目一新的感觉！

快来和豆丁机器人建造开满花朵的公园吧！

为了拯救在世界上即将灭亡的小花们，玩家们要扮演这个只有10cm高的豆丁机器人，利用它能使花朵开放的能力来种植这些即将灭绝的花朵们。这个肩负重任的豆丁机器人要通过为花朵浇水以及跳舞给它们看，来帮助其开花，待其开放后再将它们种植到公园中。除了养育这些花朵以外，玩家还要保护它们在生长的过程中不被谜之生物"小黑"残害。与此同时，玩家还需要打理公园，让公园变得更加美丽、舒适，更适宜花朵们居住。



▶当花苗从土里冒出来的时候就要为它们浇水。

▲使用触控笔来操作豆丁机器人为花儿们跳舞。



▲花朵们的天敌"小黑"们出现了！要怎么做才能保护自己的心血不被破坏呢？



▲各种复杂的操作都可以通过点击触摸屏来轻松完成。

豆丁机器人房间的秘密！





▲正在房间中充电的豆丁机器人。



▲还能在豆丁机器人的房间内能确认目前已经在公园内种植了的花朵。

豆丁机器人的房间是豆丁机器人保护花朵以及维护公园的据点，豆丁机器人要在这里进行充电，查询资料以及接受公园建设、维护的委托等。

公园的修缮及利用

玩家所扮演的豆丁机器人还肩负的另一个重大使命，就是要修缮花儿们生活的公园。随着故事的进展，豆丁机器人会得到一些建设公园的道具，之后便可以在同伴的协助下在公园内建设道路、河川等，还可以建设有趣的娱乐设施哦！总而言之，玩家可以随性建设自己喜爱的公园！



▲豆丁机器人可以在自己修缮一新的公园中自由漫步。



◀同样，公园的建设工作也可以通过触控笔来轻松完成。

话梅杂志&3DM-SMV

文 胧月 美编 咕噜

すばらしきこのせかい

NDS 美妙世界
すばらしきこのせかい

◆Square Enix◆A・RPG◆预定2007年7月27日◆日版
◆1人◆容量未定◆5980日元◆对应任天堂Wi-Fi连接

相关报道 Vol.49 P61/Vol.60 P25/Vol.61 P26/Vol.63 P42

原以为继“南”（南师狸）和“西”（虚西充妃）之后会陆续看到“北”、“东”乃至“中”的亮相（来人，把高呼“北濑佳范”和“东方不败”的都给我拖出去），但厂商终究是要留下悬念，公布了两个看似无关痛痒的角色。可无论以貌取人或以名取人都不可取，这次公布的两名角色依然是掌握着剧情关键的重要人物。

在主人公的道路上给予提示的重要人物

死神游戏的监视者 是敌是友？

羽狛早苗

这位名字颇女性化的胡茬大叔拥有一家地处涩谷的咖啡店，他会给予参与死神游戏的音操一行各种提示。另一方面，他与死神组织也保持着一定程度的联系，是死神游戏的监视者。从帮助音操这点来看，他似乎是主角的同伴，可监视者这一中立身分又让我们怀疑他到底有多少诚意。这种角色一般被设定为经典的世外高人，当然也有很大可能性成为最大的幕后黑手。



▶多数时候玩世不恭的羽狛偶尔也会露出严肃的表情，是一名气质成熟的角色。

▲对于音操来说，羽狛的建议充满大人的自信。



▶约书亚（桐生义弥）和羽狛看起来相当熟套，他在拜托羽狛什么事情呢？



◀对死神的态度则相当冷淡，毕竟他是深知游戏规则的人物。

话梅杂志&3DM-SMV

本作特有的潮流系统 Trend Tide System

以前已经简单报道了本作存在各种商标，代表着徽章的品牌。在涩谷的不同地区和不同时段会流行不同的品牌，只要装备上当前情况下流行品牌的徽章，角色的攻击力就会上升；而如果该品牌很不合群，也会得到攻击力半减等负面影响。

▶地图上会显示该地区最受欢迎和最不受欢迎的品牌各两个，并附带它们对角色能力的影响状况。

▼大街上满是身着露肩装的年轻女孩。









104大楼前最流行的品牌是“D＋B”

▶ 这里的人们人们喜欢穿带有毛领的衣服。



十字路口的名牌“WILDBOAR”

徽章品牌对战斗力的影响

相同品牌的徽章，在不同地点、不同时段使用会产生截然不同的效果，如何搭配徽章也是玩家必须掌握的重要课题。







潮流系统的指导者 王子英二



▲王子向音操和四季说明潮流系统。



▲该角色的用词给人感觉非常独特，红字标识的部分究竟代表什么呢？

话梅杂志&3DM-SMV

文 宇轩 美编 咕噜



NDS 洛克人ZX 降临

ロックマン ゼクス

◆Capcom◆ACT◆预定2007年7月12日◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

根据最新的情报，在《洛克人ZX 降临》中将会出现前作的两名主人公。到底他们会是朋友还是敌人呢？另外，各关卡的BOSS以及它们对应的变身能力也有了新的消息，就让我们一起来看看吧。

光环收录

在《洛克人ZX》中按照自己的愿望最终拯救世界的两位主人公，本作中，也将以成长后的姿态登场。虽然作为同伴的可能性很大，不过根据现有的画面来看，似乎也有一定几率会是敌人呢。



▲葛莱与艾尔见了面，艾尔似乎正在做着什么更加深远的打算。

前作的男主人公

阿梵

在前作结束4年零8个月后，无论是在精神上还是身体上，梵都已经成长为一个不折不扣的大人了。



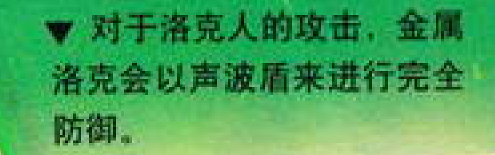
▲"不要因为力量而迷失了自己。"阿梵对阿修发出了警告。



艾尔

前作中的少女已经长大。各方面都透露出成年女性所表现出来的那种沉着与冷静的独特魅力。

话梅杂志&3DM-SMV



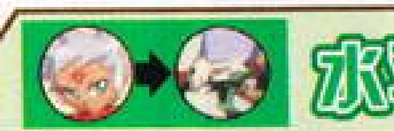
▼对于洛克人的攻击，金属洛克会以声波盾来进行完全防御。

金属洛克

喜欢称呼自己为“本大人”的机械生命体。为人十分骄傲，以自我为中心。手持吉他型的激光武器，并能利用它操作没有生命的机械。

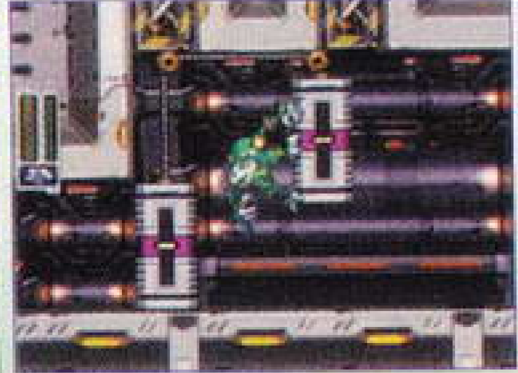


▲地下的废铁通过声波的操作，向主人公袭来。



水平飞行

洛克人通过消耗能量槽变身成为金属洛克后，就可以进行水平浮空飞行了。一些特殊的墙壁也可以通过此能力实现攀爬。



▲特定的墙壁可以进行攀爬。



▲水平飞行，通过满是陷阱的版面。

无论是新手还是老玩家都可以得到满足

“《洛克人》系列”所提倡的高难度，一向是不擅长动作游戏的玩家们所惧怕的，对此本作中将会加入体贴的低难度。对于那些高手来说，新颖的变身要素也是十分值得研究的。

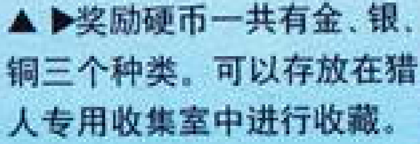
本作一共有“初心者”和“专家”两种模式。如果选择“初心者”模式的话，在游戏中就会出现许多关于操作与解谜的提示。



▲遇到难点的时候，就会有提示出现，指导下一步该如何游戏。

在满足特定条件的情况下将敌人击倒就会出现奖励收集硬币。



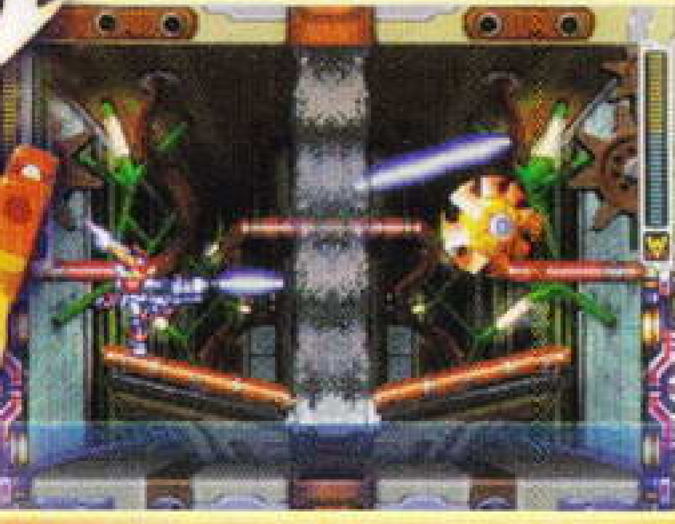


▲▶奖励硬币一共有金、银、铜三个种类。可以存放在猎人专用收集室中进行收藏。

话梅杂志&3DM-SMV

特斯兰德

喜欢唠唠叨叨个不停的女性机型生命体。虽然身体很小，但是通过蓄力，可以单独给大型的电力设施供电。因此，其超高的攻击力也是可想而知的。





▲缩小成齿轮状进行突进攻击。

◀特斯兰德的攻击可以将周围的水管击破，注意导电的水流。



▲能从水管中召唤出像老鼠一样的机械生命体，可以使用锁定攻击一次性全部消灭。

狭窄的通路

变身成为特斯兰德之后就可以通过狭窄的通路，以此发现隐藏的贵重道具。



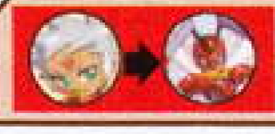
▶进入隐藏的通路，顺便消灭周围的杂兵。

凯泽米蕾

具有高傲姿态的昆虫机械生命体，操纵着圆形的巨大金属要塞。其武器高热能炮对洛克人的杀伤力极大，千万不能直接进行正面攻击。不过母体的头部防御设施较少，容易造成较大的伤害。



▲发射跟踪性能很强的导弹，只有在半空中使用新武器锁定消灭。



较高的位置移动

凯泽米蕾的变身与机械台进行组合之后，就可以使洛克人获得飞行的能力。由于机械台的重量较大，飞行速度也相当缓慢。





▶使用热能炮对洛克人进行攻击，覆盖面很广。

话梅杂志&3DM-SMV



小小掌机 大大用处

掌机非游戏用途大杂烩

“它不单单能用来玩游戏，还能……”你是否曾经用过这种借口来应对老师或者父母的查问呢？其实，这句话不但不是一种敷衍，而且完全言之有理！这篇专题用了一个小故事将掌机游戏之外的用途为玩家们陈列了一遍。也许看完之后你才会发现，“啊，原来掌机除了用来玩游戏，还有这么多千奇百怪的用处啊！”

文 宇轩 美编 紫枫

话梅杂志&3DM-SMV

第一章

照相机

从大阪到东京的新干线上列车飞速地行驶着，窗外天地一线的景色美得让人窒息。凉子慢慢地拿出一台PSP，将它对准了窗外，"喀嚓"一阵清脆的快门声响过，这一刻被永远地保留了下来……

PSP的摄像头周边恐怕大家都已经熟悉了吧，其131万的实际有效像素自然不能和专业的数码相机相比，甚至连一些两、三千元手机的摄影效果都无法超越。但对于大部分普通玩家来说，这样的画质其实已经足够了。何况，除了拍照，这个摄像头还直接支持短时间的影像录制(15秒……)。其实早在90年代初，任天堂就曾经在GB上发售过一款照相机周边，不过超低的像素解析度和黑白两色的画面使它的实用价值远远小于收藏价值，可存放照片的数量也仅仅只有30张而已。有趣的是，使用周边中自带的软件，你能够对拍摄好的照片进行修改。比如给你英俊的朋友画上水汪汪的大眼睛，或者是在手掌上再画出一个诡异的脸蛋，只要你有足够的想像力就可以了。不过像偷拍过路女孩子裙底这样的事情，还是不要做的好哦。

▲GB的《口袋妖怪》照相机。但非常具有收藏价值。



▲PSP的设像头，非常具有时尚感。

GPS定位器

到了目的地东京，时间的改变已经让凉子完全迷失在了这个儿时居住的城市。"我到底是在哪里？"不知所措的凉子看着道路两旁整整齐齐的现代化高楼心急如焚。"嗨，我怎么那么傻。"她一拍脑门，从精致的小腰包里拿出了一个金属材质的小周边固定在PSP上。几分钟后，周围的地图以及凉子现在所处的位置就清楚地显示在PSP的屏幕上了。

没错，上面所说的周边就是PSP专用的官方GPS定位装置。配合《大家的地图2》、《MAPLUS掌上导航》或是非官方开发的自制软件都可以实现GPS实时定位功能。有了这个东西，你的生活会变得非常方便。像故事中凉子使用的导航功能其实只是最基本的用处之一，在《大家的地图2》中，还有一个非常有意思的"步行者探路"模式。这个模式是专为喜欢散步的人设计的，只要你选择好出发地点与目的地，程序就会自动设计出多条风格不同的路线。其中包括最短路线、有屋檐可以遮阳避雨的路线或者走起来更容易的路线等等。《大众高尔夫球场》也是近期推出的



▲PSP专用GPS定位仪，由于要接收卫星信号，所以不得不把体积做得相对较大一些。



一款有趣的“游戏”。之所以要在“游戏”两字上打上引号，是因为它并不是传统的高尔夫球游戏，而是利用GPS定位装置来帮助那些高尔夫球FANS来测定实际比赛中的各种情况，包括打击路线和打击距离等等。

◀《大家的地图2》，配合GPS使用就会很有意思，可惜不能在国内使用。

计步器

有了精准的地图，就不会迷路了，目的地离现在的所处的位置很近，凉子决定跑着去。

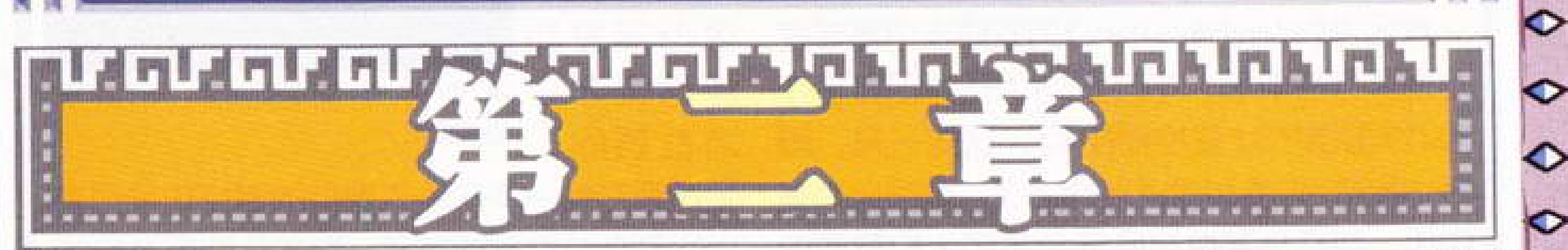
其实，大家跑步的时候要想知道自己跑过的路程或者是所消耗的卡路里，都可以使用计步器来实现。掌机上配套使用的计步器最早也是出现在GB上，著名的《口袋妖怪 黄》就曾经推出过专用计步器，而且还在中国台湾地区发行过正式授权版。只要输入自身的个人资料，然后在锻炼或散步的时候随身携带，就可以计算出你每天所消耗的卡路里数。最吸引人的是通过红外线传输，计步器可以将所走过的步数转换成《口袋妖怪》中的珍贵道具。既可用于锻炼，有可用来游戏，果然是一举两得的好东西。不知道有没有人为了交换到升级道具“神奇糖果”而天天跑步1公里呢？《口袋妖怪》的计步器还曾经推出过彩屏液晶的2代，对应的游戏是《口袋妖怪 水晶》。就在去年年底，Hudson公司也推出过一款对应NDS的计步器周边——《育成散步计》。配合对应的NDS软件，宠物“杰克君”的样子会根据玩家的运动情况发生改变，也会将玩家的所有锻炼数据全部记录下来。对于那些想瘦身的朋友们来说，是一种很好的选择。



▲第三代育成散步计，虽然还是黑白液晶的……



▲在《口袋妖怪 珍珠/钻石》中所附带的计步器灵感，也是来源于《金银》中的周边。



第二章

菜谱



“凉子！”终于跑到了地图上所标示的小屋，她的朋友纱织早就在门口等着她了。“怎么那么晚才到？不是让你叫辆TAXI吗？”“这里离车站很近啊，我想感受一下东京大都市的气氛嘛。”凉子虽然一脸轻松的样子，但坐了那么长时间的火车，还是相当疲惫的。“先去洗个澡吧，晚饭一会就好。”纱织的料理凉子一向很喜欢，而且她每次都能做出许多新的菜式。纱织陪凉子到空着的客房放好行李之后，拿出粉红色的NDS，她要做一顿丰盛的料理晚餐。

◀《会说话的菜谱DS》的语音功能非常强大。

NDS的菜谱游戏有很多，其中收录菜谱数量最多的游戏要数任天堂推出的《健康应援菜谱1000 DS菜单》了。这款菜谱收录了日本、中国等各种风格的1000种料理制作方法，另外还介绍了营养平衡、饮食不良症状等常用生活知识——健康生活，从饮食开始嘛。但如果只是图文资料的话，就无法发挥出掌机的优势了。而且一边看着菜谱一边做料理，我们大致可以联想到一阵黑烟从厨房中缓缓飘出的镜头了。没关系，这边还有一款实用游戏《会说话的菜谱DS》。游戏中收录了超过200道的菜谱可供玩家学习，不但可以亲自看到各种做法的演示画面，还提供了全程语音提示。这样做起菜来就不会觉得不方便了，蒸煮东西的时候，新手最大的问题恐怕就是掌握不好时间了，这款菜谱能对每一步的料理时间给出精准的判断。顺便说一下，国内有这个游戏的“语音汉化版”，利用日语的部分音节组合出类似中文的发音，不过听起来有点奇怪，而且完成度也低了一点。



▲在其后推出的续作《会说话的菜谱DS 帝国版》中，还请到了名厨亲身演示。

遥控器

吃完饭，凉子和纱织坐在沙发上准备看电视，但遥控器却怎么也找不到了。“这下麻烦了，换台还要跑到电视机前面。”纱织想看的电视剧就要开始了，她无奈地站起来，向电视机前走去。突然，电视的频道变了，把纱织吓了一跳。“你找到遥控器了？”纱织大为不解。“我用的是这个。”凉子晃了晃手中的PSP，朝纱织微微一笑。

由于PSP有红外线功能，所以自然可以做为遥控器使用。早在PSP发售初期，国外的软件达人就开发出了一款名为《IRSHELL》的红外线遥控软件。虽然其软件自带的配套程序只能遥控Sony、松下等知名国际品牌的少量电视。但经过源码的修改，理论上来说可以控制所有支持红外遥控的家用电器。另一款名为《SonyRemotev》的软件在电器遥控方面兼容性更差，不过其特色是可以直接作为7W型的PS2遥控器使用，这样一来，用PS2播放DVD的时候就方便多了。强中自有强中手，当红外遥控产品满足不了人们需要的时候，甚至还可以利用Wi-Fi无线网络来控制各种数码产品。国外有一种名为“WACI NX”的集成控制端装置，利用它配合PSP的Wi-Fi功能使用，你就能真正地实现远程遥控家里所有的一切了。当然，其成本费用之贵，也是可想而知的。


▲“WACI NX”与PSP的组合，很有未来的感觉吧。

上面所说的遥控功能都是非官方性质的，目前官方惟一实际投入使用的遥控功能只有PSP和PS3之间的互动。前不久刚刚升级的3.5系统就在这个方面进行了加强。通过给PS3安装摄像装置，你可以在任何有Wi-Fi信号的地方看到自己家中的实时情况，是不是很疯狂的功能呢。

电视

精彩的电视剧刚放到一半，忽然“噗哧”一声整个大楼一片漆黑。“我的电视剧啊！怎么会停电了？”别急，一定是小区的电闸跳了，先看这个吧。凉子说着拿出一台老式的GBA SP，插上了有线电视，屏幕上立

口袋学院&3DMGAME

刻出现了刚才节目的画面。“GBA还能用来看电视啊。”纱织感到很意外。

没错，非但GBA能够当电视看，早在SEGA的Game Gear上就曾经推出过专用的电视调频器，接收效果在当时看来还相当不错。故事中的这款GBA电视接收器周边的耗电量有点吓人，两颗A3电池只能连续接收180分钟的广播或者是90分钟的电视讯号。算起来只够看一场足球比赛(还得去掉中场休息时间，汗)。其分辨率也仅仅为240 x 160，不过任何视频一旦放在GBA如此迷你的液晶屏幕上，效果也不会差到哪去。NDS上也曾经推出过两款电视周边，第一款是Agatsuma为老式NDS设计的，体积相当笨重，使用4颗AA电池可以持续4～6个小时，同时支持AV输入。想一下，要是利用NDS屏幕来玩PS3或是Xbox360的游戏，会是一种什么样的感觉呢？另外一款周边的功能没有第一款那么强大，但是体积却只比普通NDS卡带大出一点，看起来十分简约。其使用的也是NDS本体电源，充满电量的NDSL主机大约可以持续使用5个小时而无需另外购置电池。很可惜，这款周边只能接收与播放日本地区的数字电视广播，在国内几乎接收不到任何信号。


▲NDS的数字电视广播卡，看起来简约时尚。


▲GBA电视周边，体积竟然比GBA本身还大。



手电



电视剧播送完毕之后，电还没有来，两人决定下楼看一看。“楼梯太黑了，怎么办？”凉子从小就最怕黑了。“没关系，我们有那么多掌机呢。”还是纱织想出了办法。

在学生时代里，为了看漫画书而又不让父母发现，天天躲在被窝里叼着使用2号大电池的手电，热得满头是汗却依然偷着乐的日子，想必各位或多或少都经历过。既然是科技时代，我们就要用科技来解决。NDS和PSP的背光采用的都是冷光技术，除了机器本身的散热外，几乎不会发出太大的热量。不过有一点麻烦的是，这两个掌机默认只要一段时间内不做任何操作就会自动切断背光电源。所以掌机中最适合做手电功能的大奖，还是应该颁发给我们神奇的GBM。不但体积小，耗电又少，液晶屏的亮度还能有足够的保证，果然是手电之中的上上者之选啊。(以上内容纯属YY，小朋友不要学坏啊。)



闹钟

“已经12点了，该睡觉了吧。”纱织看了看表说道。关灯之前，凉子将NDS的闹钟设定好时间，放在床头。“明天还要去好多地方呢，可不能睡太迟啊。”

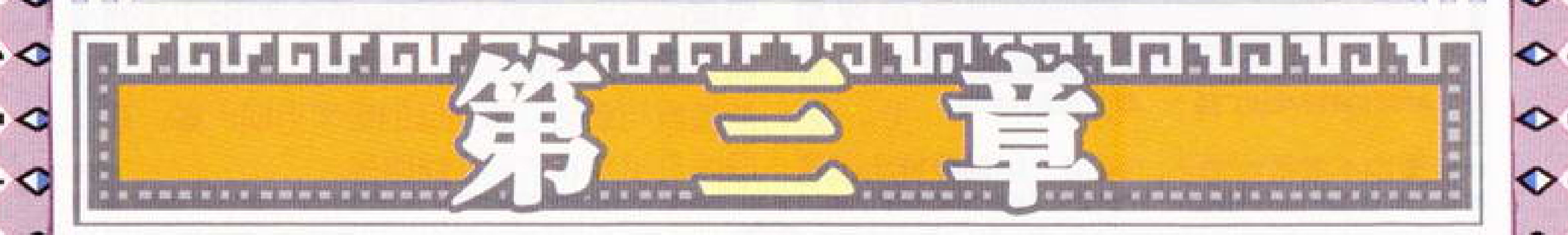
NDS的本身自带的闹钟功能可能常常被大家所忽略。其实，在没有闹钟等报时工具，手机又没电的时候，这个功能还是很有用处的。如果是第一次使用这个功能，你可以进入NDS

▲PSP的闹钟软件，界面做得很漂亮。

的设置菜单，选择第二项时钟设定中的闹钟选项就可以对闹钟的时间进行设置，然后点击屏幕右上的开启闹钟来使用。屏幕上会分别显示出现在的时间、闹钟设定的时间以及剩余的时间。以后如果要延续这个设定，只需要直接点击NDS界面右下的闹钟图案就可以了。任天堂对这个小闹钟进行了精心的设计，首先闹钟的音量是由轻逐渐变响的，这样就会让人慢慢地醒过来，而不至于突然惊醒吓出半条性命（：-D）。在闹钟响过1分钟以后，如果你没有及时关闭，那么闹钟也会暂时停止尖叫，过5分钟后再次响起。对于像本人这样喜欢在第一次醒来之后再睡个回笼觉的人，这个功能是再贴心不过的了。如果你只有PSP，那么就必须通过自制软件才能实现闹钟功能了。其中《Sleep Wake PSP》是比较实用的软件，时间一到，即使在待机状态下，它也能立刻激活PSP，响起你自己设定的闹铃音乐。



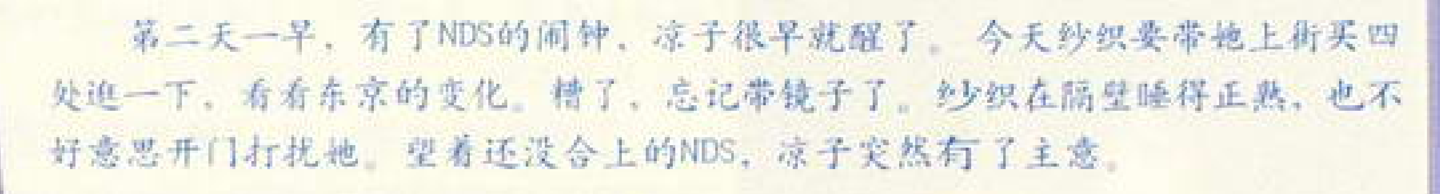
▲NDS自带的闹钟功能，很容易被人忽视。



第三章



镜子


第二天一早，有了NDS的闹钟，凉子很早就醒了。今天纱织要带她上街买四处逛一下，看看东京的变化。糟了，忘记带镜子了。纱织在隔壁睡得正熟，也不好意思开门打扰她。望着还没合上的NDS，凉子突然有了主意。

只要在一个阳光不是太强烈的地方，掌机的屏幕就完全可以当做镜子来使用。特别是NDS，不知道的人还真以为是一面折叠式的镜子呢。至于PSP，那就就更方便了。不但屏幕的反光效果良好，连UMD光盘都可以当小镜子使用，怎么样，是不是从小小的盘面上看到了一张熟悉的脸蛋呢？

记事本

“你知道我家的电话号码么？”出门前纱织问道，“还是记一下为好吧，万一走丢了还可以联系上。”“好！”凉子拿出NDS，快速地记下了凉子报出的一连串数字。

随身带一块橡皮、一支铅笔以及一本厚皮小记事本，这些都已经是上个世纪的事情了。现在是21世纪了，你还在用笔来记录么？无需什么高技术含量的PDA或是大几千的智能手机。只要你有一台掌机，那么就赶快把这些劳什子丢掉，步入信息时代吧。

要说各大掌机中最适合作为记事本使用的，应该算是NDS了。很可惜的是，“触摸世纪”并不代表着“手写革命”。目前为止，NDS上还没有一款软件能真实现手写记事功能。毕竟手写识别是有专利的，自制软件达人们可都不想弄出这么麻烦的事儿


▲用笔记录的时代，已经快要结束了。

来。不过使用传统模拟键盘输入方式的软件倒有很多。比如STOL-2端烧录卡M3和G6在去年的一次更新中就在内核里加入过一个自家专用的PDA软件套装。利用套装内的记事功能，你可以使用拼音输入法，简短地记录下一些中文的文字内容。不过这款软件对输入字数限制实在很苛刻，最多当作便签来使用。当然，如果你想在NDS上写小说，还是有办法可以解决的。由国人willreno开发的一款名为“Reno memo”的自制中英文记事本软件在前不久更新到了2.20版本，支持每个文本文件最大1023个汉字或者是2047个英语字符的输入，方便吧。看来国人自制软件者们的实力也不容忽视呢。

什么？你觉得NDS的屏幕太小了，排不下多少字，用手点着输入也累？没问题，我们还有大屏幕的PSP呢，《Notepad》就是一款方便的PSP记事本软件，不过输入速度就要受到很大的限制了。



▲这种型号的文曲星，你见过吗？

麦克风

东京的街道人流涌动，琳琅满目的商铺把凉子的眼睛都看花了。“对不起，你能告诉我哪才能找到……”一个陌生的路人不好意思地走过来，用不太标准的日语问道。“你是中国人吗？”“对，我是从中国来的。我日语说得不好，都是靠它现学的。”凉子这才注意到男子手中正拿着一台蓝色的PSP。

PSP的专用麦克风是随着实用软件《TalkMan》捆绑发售的。你可以通过它快速地实现中、日、韩、英四种语言之间的常用语句互翻。还有一只长相猥琐诡异的乌鸦作为老师。当然，它既不能帮助你完全掌握一门语言，也不能妄想拿着它就能满世界转悠不用愁了。最多只能作为一种辅助而已。不久前发售的《TalkMan 欧洲语言版》还对应了包括西班牙语、意大利语、俄语等等一些欧洲常用的语种。NDS在麦克风上的应用就更不用说了，最赞的游戏之外的用法就要数使用Wi-Fi无线网络来进行的语音通讯功能了。《银河战士Prime猎人》是最早对应这个功能的游戏，在对战开始之前，只要按住Y就可以和别人进行语音对话，而且音质清晰。《口袋妖怪 珍珠·钻石》甚至为这个功能单独推出了耳麦周边。



▲《TalkMan》作为一款应急软件来说，其创意是值得称赞的。

高科技用途

逛街逛累了，凉子她们坐在公园的草坪上休息。“那是什么？”凉子指着草坪上缓缓开来的一辆小车问道。“遥控赛车吧，”纱织答道，“这种东西在东京很常见。”“不是，你看车子上面的东西。”原来那辆小车的上面固定着一台已经打开的NDSL。

科技的发展往往出人意外。就在前不久，国外DIYer就曾经把一台厚GB改装成了能运行Windows的高性能PDA，甚至还加载了4GB的存储卡。另位疯狂的玩友在汽车的显示表盘损



◀使用NDSL控制的小车，以及使用NDSL进行油画滤镜效果处理的肖像照片。

坏之后自己改装了一台可以显示多种数据的GBA SP。一位程序员兼画家被任天堂官方允许为DS开发一套专门用于绘画的视觉效果处理软件。故事中的那辆遥控赛车则是由一名软件工程师设计开发的，你可以使用PDA、PC、PSP等任何可以发送Wi-Fi无线信号的设备作为遥控装置，而NDS则作为接收端固定在机械小车上。这辆貌不惊人的小车可以做出各种高难度的动作，目前还处于开发阶段。或许哪天，我们在街上看到一个等身高的机械人，正朝你微微一笑，而它的胸口固定着一台NDS的时候，你千万不要太过惊讶啊。



▲如此复杂的电路，让GB完全获得了重生。

板砖

“啊”迷迷糊糊睡着了的纱织忽然听到一旁的凉子惊叫起来，只见一条大狗正凶神恶煞地向两人跑过来。

“板砖”这个词的由来是和老式GB那酷似砖头的造型有关的。第一次看到砖头GB的时候，笔者就已经对其暗藏强大的杀伤力感到惊叹了。真不愧为七大武器之首，居家旅游杀人灭口必备啊。待NDS和PSP的时代到来之后，“板砖”又有了新的定义，专指那些因为刷机或使用自制软件而导致损坏的“废品机”。由于各大主机的体积不同，所以“板砖”们的用处也不相同。比如PSP比较适合用来垫桌子底(记得要反过来垫:-D)，老式NDS比较适合用来砸人，NDSL比较适合用来夹手，而砖头GB顾名思义，如果你有几十万台就可以盖小别墅啦。



真正的重量级板砖。▶



网络

中午，两人的肚子饿了，无奈商店街上的东西实在是太贵了，两人的钱包都没剩下多少，最后她们选择了一家街边的麦当劳餐厅。“东京的麦当劳味道似乎和大阪的不太一样呢。”凉子边往嘴里塞着汉堡边说，“对了，这边有无线网络吧。”“有啊。”纱织用手指指麦当劳餐厅门口写着“免费无线网络”的牌子，“那正好，吃完饭我们可以上会儿网。”



▲NDS浏览器，双屏浏览更加方便。

比起PSP自带的网页浏览功能，NDS就显得相对差一点了。由于既没有记忆棒又没有其他可用于扩展内存的东东，所以还不得不同捆发售一个内存扩展卡做为暂时的存储周边。不过采用Opera为内核的NDS浏览器可以使用触摸屏手写输入网址和点击链接，这又比PSP方便许多——“各有千秋”就是这个意思吧。通过自制软件《NDS MSN》，还能直接登录MSN服务器进行网上聊天，可惜只支持英文输入。《Windows Live PSP Messenger》的功能更强大，不但界面与PC版MSN几乎相同，支持绘画等图文功



▲PSP上的MSN软件，界面几乎和PC版一模一样。

能，还有15款联机小游戏可以进行远程对战。对英文熟悉的朋友们可以尝试一下哦。

按摩器

晚上，两人回到家，都已经相当疲惫了。“帮我揉揉肩膀吧。”纱织娇滴滴地躺在了沙发上。“试试这个。”凉子扔过来一个GBA卡带大小的东西，原来是对应NDS游戏的专用震动卡。

如果想要将NDS作为按摩器使用，那么最好选择官方原装的震动包。实测效果显示，官方震动包双马达的多级震动效果，绝对比国内某些仿制的单马达扩展卡好出许多。且绝对舒适到位。(-_-b)适合按摩的游戏有《马里奥与路易RPG2》和《应援团2》两款。《马里奥与路易RPG2》的许多效果剧情都有震动效果，且持续时间很长，可以将NDS放在身上任何部位进行有效地按摩。《应援团2》适合进行手部或腿部按摩，只要在玩华丽难度歌曲的时候用单手握住NDS演奏或是直接放在大腿上玩即可，优点是在按摩的同时，还能听好听的音乐。飞利浦曾经推出过一款震动耳机，可以根据音乐的节奏来进行震动，可惜只适用于颈椎按摩。自从用了NDS的震动功能，嘿，腰不酸了，腿不痛了，胳膊也有劲了，一口气上五楼，不费劲！（以上内容依然纯属YY，其实NDS游戏配合震动的效果是非常好的。）



乐器演奏

可时间还早，凉子提出要唱首老歌。“我给你伴奏吧。”纱织拿出NDS，一串悠扬的吉他声从扬声器中传出。

▲《吉他弹唱》的画面虽然简陋，但音色很不错。

掌机能够播放MP3已经是人尽皆知的事情了，但模拟乐器弹奏却是最近才出现的新玩法。《吉他弹唱M-06》就是一款吉他模拟软件，玩家可以通过方向键与触控笔的组合来弹奏出各种动听的音乐。根据玩家滑动的速度不同，吉他的音量大小也会有所变化。PSP《GuitarBox》也是一款吉他模拟演奏软件，新版本甚至能够将自己弹奏的音乐录制成音源文件，自己创作原创音乐的感觉还不错吧。NDS首发游戏《大合奏》也同样支持自由录入歌曲，不过五线谱输入对于许多看管了简谱的玩家来说，可能就比较困难了。



凉子和纱织的故事就为大家讲到这里。怎么样，是不是觉得自己的眼界又开阔了一些呢？要不怎么都说看专题长知识嘛。其实掌机的用处远远不止这些，更多的功能就要靠广大玩家们自己去发掘了。

PSP 杀戮地带 解放

Killzone：Liberation

◆SCEA◆ACT◆2006年10月17日◆美版
◆1～6人◆39.99美元◆无对应周边

文 软饼干 美编 咕噜



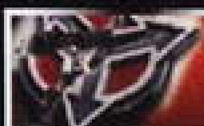
《杀戮地带 解放》又与广大玩家们见面啦，不久前官方发布了最新的关卡补丁，使得全新的第5章节出现在了各位玩家的面前，新增的4个小关卡是整个故事的延续。此外玩家手中又多了两把强力武器，先前无法在游戏开始前装备的喷火枪和火箭筒，如今都能直接选择使用了。好，废话不多说，就让我们再次回到战场迎接挑战吧！

光环收录

新增要素




新武器



VC1 Flamethrower

强力喷火枪，射击距离近，连续发射能够形成杀伤力极大的火墙。

开启金额：89000 升级金额：98000



■火焰也会对自身构成伤害。

BLR-06 Missile Launcher

火箭筒，游戏中杀伤力最强的武器。攻击距离远，具有导向性，缺点是装弹速度极慢。

开启金额：93000

升级金额：100000



■专门对付坦克的武器，不要随便浪费弹药。

全新的第5章节

全新的第5章节共有4个精心设计的小关卡，从故事内容上来说是前4章节的延续。每通掉一小关才能开启下一关。大致任务内容包括突击、破坏和解救人质。详尽的地图系统能协助玩家完成任务。

挑战模式新关卡

增加了以第5章节为背景地图的挑战关卡，总共有5个挑战项目。系统会将根据挑战成绩来授予金、银、铜三种奖励，金牌奖励20点（Points），银牌奖励10点，铜牌奖励5点。

话梅杂志&3DM-SMV

对战模式新模式、新地图

1.**死亡决斗模式**（Death Match Duel）

与死亡模式类似的对战模式类型。

2.**新地图**（Construction Site、Prison）

新增的基地与监狱两张多人对战地图。



多人在线对战模式（Combat Zone Online）

官方最新开通了在线对战模式，玩家只需要注册帐号即可登陆战网挑战国外玩家了。一张地图最大支持8人同时战斗，对战模式包括有团体对抗、多人混战等。



游戏操作

徒步作战

滑杆	控制人物行动
□	射击
△	装填弹药
○	切换雷系列武器并进入瞄准状态，再按一下即可扔出
×	动作键（捡取物品/近身枪托攻击/拆除或安装各种炸弹/替队友治疗）
L	锁定面对方向
R	举枪蹲下
L+R	自动瞄准可破坏物品
移动中双击L	翻滚
十字键	↑为进入指挥界面（有队友在场的情况下），→/←为选择指挥项目
START	菜单
SELECT	地图/任务内容

驾驶吉普车

滑杆	控制方向
↓	下车
×	上车/油门
△	倒车
□	吉普顶端主机枪攻击
○	吉普右侧副机枪射击
L/R	吉普顶端主机枪旋转

简单流程

第五章 罪恶根源！（Root Of Evil）

Metrac将军被Templar上校击毙后，其麾下的军队已经溃败。但是在Vekta星球的南部，ISA与海尔星人的战斗还是延续。与此同时，ISA的特种侦察员Luger通过她的影子部队探测到Rico在位于Sedan市附近的ISA基地所发出的微弱信号。那片区域正受到海尔星部队的猛烈攻击，Stratson将军命令Templar上校前去联络正在沙漠基地指挥作战的Mandrake将军，同时搜查Rico的消息。

“在欲演欲烈的战争面前，需要的是勇气和强硬的领导力，Vekta星球会再次强盛起来。”

——Stratson将军



话梅杂志&3DM-SMV

STAGE 1 狩猎（The Hunt）

安全潜入ISA沙漠基地，想办法联系到Mandrake将军，同时调查Rico的下落，并判断Rico是否已经背叛ISA。

进入基地后，海尔星守军倾巢出动，其中一人身上有钥匙卡，杀死他后获得钥匙卡。刷开出口并乘坐吉普车出发。吉普车的耐久度不高，注意躲避导弹攻击。无视半路遇到的第一辆坦克。遇到路障后先消灭掉死命防守的敌军，接着炸掉挡路的公车残骸后通过。





▲站在这个位置使用火箭筒猛射坦克吧！

来到ISA基地前阵地时又会遇到坦克，站在岩石处就能尽情虐待坦克了。由于需要C4来炸开大门，所以先探索右侧区域，从那里的补给箱内获得C4。进入基地后的任务便是肃清里面的所有敌人，比较难缠的是火箭筒兵，建议第一时间干掉。

手提箱位置
1.沙漠基地大门左侧角落木箱。
2.吉普车路段中山坡高处的木箱。
3.ISA基地右侧入口处的木箱。

STAGE 2 背叛（Defection）

在Mandrake将军遇害后，Stratson将军命令剩余的ISA部队保护位于Sedah市的将军府。Templar上校为了救出Rico潜入了Sedah市的下水道中。

快速干掉会报警的士兵，在水闸门右边的箱子内拿到C4和其他补给品，然后爬上左边的梯子。通过铁丝桥来到另一边的下水道，坐升降机来到上层。附近的霰弹枪兵要优先干掉，不然会很麻烦。关闭附近的排水开关后再从另一头跳下。往下直走来到瀑布断口处时往左拐，拆除红外炸弹后来到地铁站内，注意列车顶部有狙击兵。调查车站处的电脑开启水闸门，然后从列车顶部绕回一开始的水闸门处，爬上右侧的梯子。继续调查下水道右侧的区域，突然杀出的飞行兵的火力很犀利，小心应付。关闭排水口后返回并进入本关开始处的水闸门内，里面的三根管道内会爬出机械蜘蛛，记得要借用机械蜘蛛的自爆来把管道炸坏，不然会一直爬出蜘蛛，影响C4的埋设工作。来到本关的最后部分时，只要从守军身上获得钥匙卡就能顺利救出Rico。



▲飞行兵的武器射速极快，最好选择边跑动边还击。



手提箱位置
1.排水开关左边的木箱。
2.车站第二节车厢附近的木箱。
3.关闭第二个排水开关后，深沟下的木箱。
4.关闭第二个排水开关后，深沟下的木箱。

话梅杂志&3DM-SMV

STAGE 3 侵略者（The Invader）

Templar 上校成功营救出了 Rico，同时也获悉了 Stratson 将军被海尔星人收买的情报。上校和 Rico 将抵达 Sedah 市的地面，他们必须粉碎海尔星人部队企图从下水道入侵 Sedah 市的计划。

终于又与Rico并肩作战了，这家伙的火力很猛，是个得力干将。来到区域中心的补给箱处拿到手雷和 C4。炸掉区域左下角的下水道口，接着炸开别墅区铁门，要小心埋伏在附近的无人操纵机枪，同样炸掉这里的下水道口后来到别墅区背面的建筑废墟处，这时需要指挥Rico来踹碎墙壁形成通路。依次端掉两个下水道口后来到高速公路，艰难的防御战打响，快速指挥 Rico 坐上转盘式机枪座，在凭借强大火力坚持一段时间后会有一辆坦克杀到，这时需要合理利用附近补给箱中的手雷和地雷，建议打坦克的时候躲在建筑废墟内，不要冒失地跑出来，把坦克毁掉后就能顺利过关了。


▲隐蔽在建筑废墟内可以减轻坦克炮火的伤害。

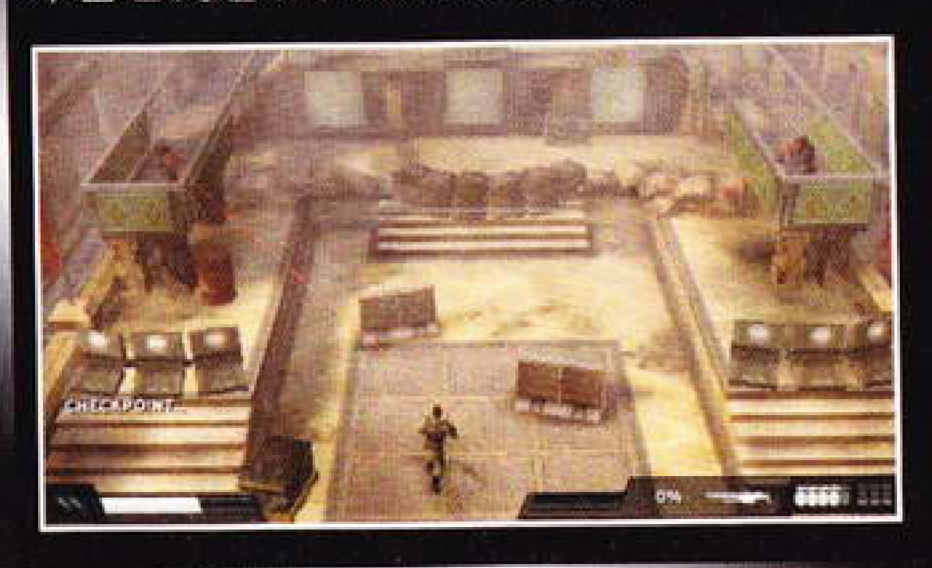
手提箱位置
1.别墅区内的无人操纵机枪附近的木箱。
2.别墅背部区域内西北角处的木箱。
3.高速公路左侧建筑废墟中的木箱。

STAGE 4 复苏（Resurrection）

Templar 上校掌握了位于 Sedah 市的ISA 指挥中心的位置，此行必须要化解ISA叛官 Stratson 将军的计划。Templar 上校将会遭遇到誓死效忠 Stratson 将军的精英亲卫队。

利用油桶来快速干掉立交桥附近的守卫。由于现在身上没有C4，所以无法炸开墙壁，只能先绕路去找补给箱，找到C4后返回炸开墙壁。在下个区域内找到列车开关使列车移开形成通路。来到喷水池附近时又将遭遇强敌，敌军不仅运来了一装甲车的士兵，ISA 的叛徒指挥官手下的精英亲卫队也掺合进来了。精英亲卫队的实力不可小视，移动速度快，使用的武器是爆炸弓弩，不小心被射中的话可以选择翻滚来抖掉箭头。杀入大本营后便迎来了最终 BOSS 战。





最终决战！

战斗区域呈长方形，首先把左右两处的建筑炸塌，只需分别射击油桶和柱子即可轻松达成。由于在与BOSS周旋时，附近会不停地涌出士兵，所以说本战是个持久战。当干掉几名精英士兵后，BOSS 便会驾驶着机甲现身，要多留意自己的HP，好好利用场景内的三个补给箱。躲在掩体后可以轻松躲过BOSS的机枪扫射，比较麻烦是燃烧弹攻击，BOSS 会连续扔三次燃烧弹，利用连续翻滚来躲避。右侧的补给箱内有宝贵的火箭筒，千万不要浪费了。

手提箱位置
1.下高速公路后附近的木箱。
2.列车道附近的木箱。

话梅杂志&3DM-SMV

《杀戮地带 解放》新关卡补丁离线使用方法简介

最新关卡以网络补丁的形式直接对游戏进行升级。下面为大家奉上的正是这款游戏的第五章节的补丁离线安装程序，让我们来看看详细安装步骤吧。

文 米格

1 下载《杀戮地带 解放》美版，并将 ISO 文件解压到 PSP 记忆棒上。下载地址为：http://down2.tg777.com/pocketgames/PSP/ISO/killzone.rar，下载完成后将文件后缀由 rar 改为 exe，即可直接双击执行，选择记忆棒盘符后确定即可自动完成安装过程。

下载最新关卡补丁傻瓜包，下载地址为：http://down2.tg777.com/pocketgames/PSP/ISO/killpatch.rar。将 PSP 以 USB 连接模式接在电脑上，用 Winrar 将补丁解压，选择 PSP 记忆棒的盘符，解压到记忆棒根目录即可。



2

运行《杀戮地带 解放》游戏，注意，不是运行"Kiilzone: Liberation installer"的升级安装包，而是运行游戏 ISO，进入后准备升级 V1.2。

3



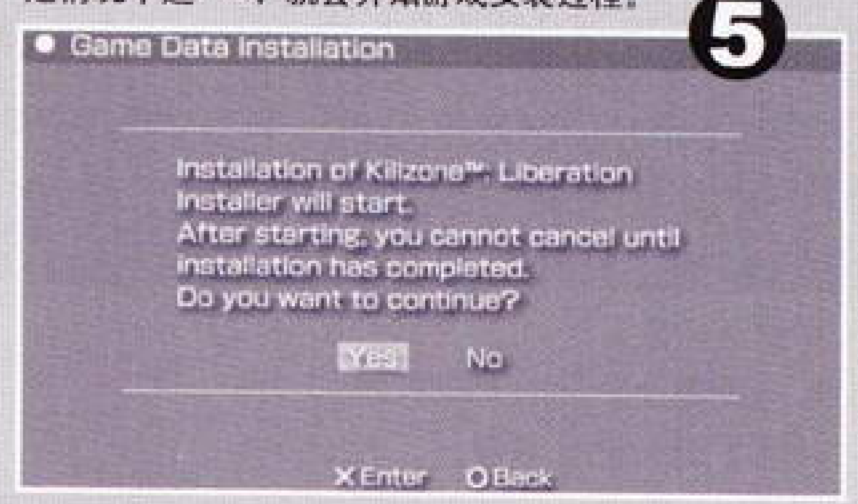
进入游戏主菜单后选择"DOWNLOADS"一项，会自动打开 PSP 网页浏览器，并提示选择网络连接，这时全部点○键取消（日版主机按×键取消）。

4

MAIN MENU
PLAY
OPTIONS
STATISTICS & REWARDS
DOWNLOADS
SHARE A GAME
KILLZONE.COM
CREDITS
CONFIRM BACK

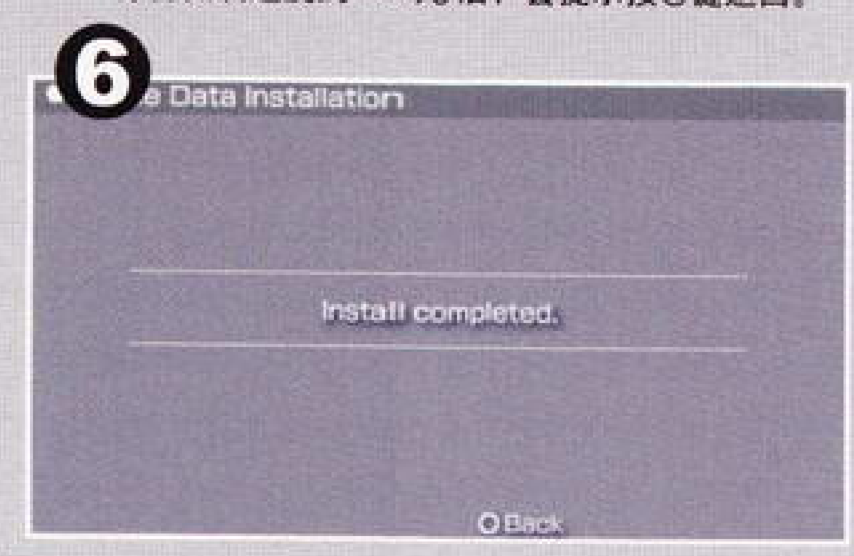
退出浏览器后会自动弹出游戏安装提示，在电量充足情况下选 Yes，就会开始游戏安装过程。

5



等待安装进度到 100% 后，会提示按○键返回。

6



安装完成后会返回游戏，这时看到版本标识变成了 V1.2。

7



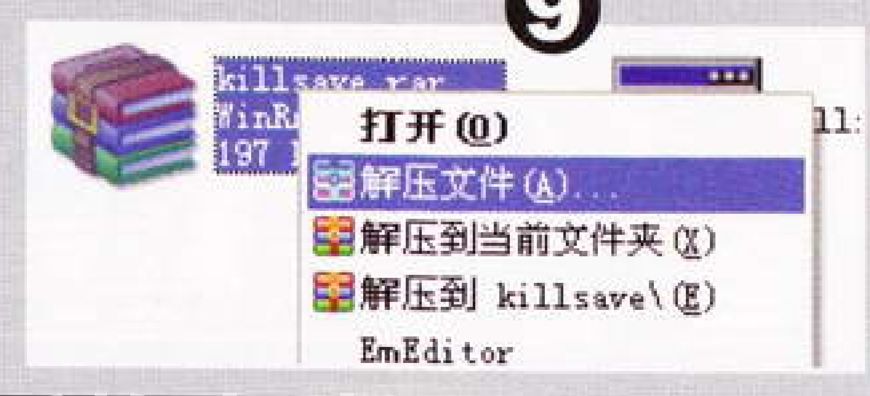
再次进入游戏，选择"PLAY"→"CAMPAIGN"，我们就会看到最新的第五章节"V-ROOT OF EVIL"了。不过你必须将前四个章节通关后才能选择第五章节开始游戏。

8



如果想直接体验新关卡和新武器，那么请下载全通关补丁，下载地址为：http://down2.tg777.com/pocketgames/PSP/ISO/killsave.rar，同样直接解压到记忆棒根目录即可。它会覆盖掉你原先的记录，建议大家先备份记录后再使用。

9



话梅杂志&3DM-SMV



文 乌冬 编 软饼干 美编 咕噜

PSP 扣杀球场3

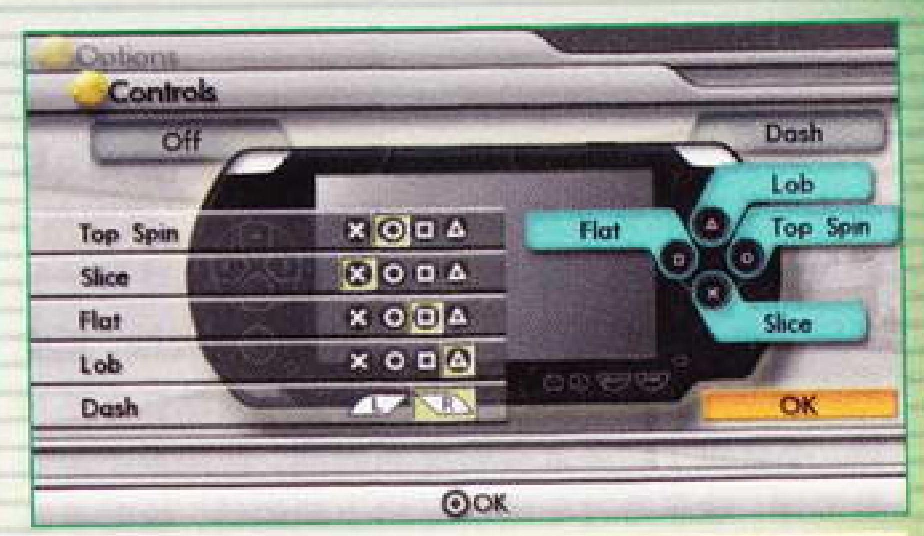
Smash Court Tennis 3

◆NBGI◆SPG◆2007年6月1日◆欧版

◆1～2人◆24.99欧元◆无对应周边

本作是"《扣杀球场》系列"的最新作，本系列向来以真实的操作和严谨的打击判定为卖点，打造出一个硬派运动游戏的形象。在推出了两作得到不少玩家的青睐后，现在《扣杀球场3》又以全新作品的面貌登陆PSP平台了，这次不知道又会给我们带来怎么样的惊喜。喜欢运动游戏的玩家可千万不要错过本作哦。





滑杆	移动
R键	加速
○键	旋转球
△键	高吊球
□键	平击球
×键	削球

游戏菜单

Tutorial	教学模式，熟悉游戏的基本玩法。
Exhibition	自由模式，包括快速比赛，自定规则赛事等。
Arcade	街机模式，选择世界级选手与CPU连续进行不同难度的多场单/双打固定赛事。
Pro Tour	巡回赛模式，用自己的原创人物进行游戏的育成模式。
Ad Hoc	联机模式，可以通过WLAN与其他玩家进行无线单/双打赛事。
Challenge	训练模式与迷你游戏。
Statistics	成绩查询，包括普通赛事成绩查询与迷你游戏成绩查询等。
Options	游戏设定，包括键位设定与存档管理等。



实用技巧

游戏里对每种击球方法都作出了严格的划分，一个键位对应一种击球，并且四种击球都有不同的用法，比赛中一味胡乱击球是不能得分的，还有可能为对手制造得分机会，所以我们必须了解每种击球的性能和合理地运用每一种击球技巧，下面为大家列举了一些游戏常用的击球基础技巧。



完美回击

比赛时见到来球就按下任意击球键为普通的回击（Easy Shots），这样的回球好处在于操作最简单，打出去的球也很平稳，但是缺点在于这样的球对手很轻易就能接到，也很容易被反击，想依靠普通回击得分非常困难。所以我们要掌握普通回击的上一层技巧——完美回击（Nice Shots）。方法为对手把球打出后，按住任意一个击球键蓄力，等球到自己身前的一瞬间松开就能打出，同时球拍会有白光迸射出的效果。用这种技巧能使打出的平击球速度加快；旋转球能加强球的转速；高吊球高度增加；削球的角度更为刁钻。为对手增添不少麻烦。

完美发球



轮到自己发球时，按任意击球键把球抛高后，就会有一个圆圈逐渐向网球收拢，看准时机等圆圈完全收拢到球身上时再次按下击球键，就可以像真实的网球比赛里的球星一样开出时速高达上百公里的完美发球，判断方法为和Nice Shots一样球拍打到球时有白光迸出，掌握得好再配合滑杆控制方向就能很容易开出ACE球。如果不是ACE球，给对手勉强接到了，完美发球也有利于自己的下一步的反击。特别是在困难级别没有什么把握破对手发球局的状况下，只有熟练掌握了这个技巧才能保住自己的发球局，不致于连续的失利。

上网

得分技巧之一，想要成功率高需配合完美发球使用，具体的做法是在开出完美发球后，再利用R键加速跑到网前，看准对手的动向，用削球或旋转球给予反方向的致命一击。上网看似挺轻松，倒也很讲究意识，利用完美发球起头的好处就在于球速快，不会给予对手太多的考虑时间，但如果不是完美发球，球还没过半场就贸然上网的话，给对手看出自己的想法下一步对手就一定会回个高吊球，到那时可就亏大了。可算是高风险高回报的上级技巧，所以轮到自己发球局时，最好在发球的同时就判断自己要不要上网。

扣杀



真实的网球比赛中最精彩的时刻就莫过于是用强力的扣杀得分了吧，当然本作也少不了。比赛中当对手打出高球后，正常情况下玩家侧球场的落点会出现一个黄色的网球标志，表示我们可以按○键进行扣杀前的蓄力了，同样在球到达身前时松开按键，一个漂亮的扣杀就出来了，本作的扣杀异常强大，基本上扣杀就意味着得分，所以比赛中应多争取利用。但是有时落点的网球标志是白色的，这就说明自己离落点太远了，要靠近才能发动。

球场心得

要赢得比赛，除了要有好的基础外，比赛策略也是制胜的关键。在面对技术比自己好的对手时，大部分时间都是给其压着打，与其负隅顽抗，还不如使用一些小策略会更有几率取胜。这里讲的主要方法都是从上面的技巧中延伸出来的。毕竟网球的打法五花八门，自己的方法不一定别人都适用，所以这里的方法只提供参考，像类似这样东西游戏中还有许多等待玩家去挖掘，有心的玩家还可以研究出属于自己的一套打法呢。

左右开弓

这是最常用的比赛策略，看见对手站哪侧就用完美回击往另一侧打，让对手一场比赛都追着球跑，不要给其喘息的机会。主要用到的键位是平击球和旋转球，平击球拿来打自己同侧的半场，旋转球拿来打另一则的半场。这样打的好处在于：对手来回跑动一来体力消耗快，二来连接球都快来不及了，哪还顾得上去研究球的落点和方向，球拍能碰着球的话就随便往回打了，这样打出的球往往都是落向前场的高球，这时我们大可以捉住对方的漏洞，一有机会就全力扣杀吧！注意此打法CPU常用，对CPU时千万不可让对手占到主导权，要不吃亏的可是自己。

话梅杂志&3DM-SMV

前高后低

单打时常用的打法，主旨和“左右开弓”比较相似，都是利用到让对手和球拉开距离，为其制造来不及反击的态势。这个方法主要用到的是削球和高吊球，开始先用完美回击的旋转球拉开距离，让对手的走位靠后，直到逼到对手要走出底线回球，这就算成功了一半了。接着再通过下拨滑杆＋×键的削球把球打回前场，这样对手一般都来不及往回跑，就算赶得上，我们再用高吊球把球打回底线，对手肯定无力回天了。这个方法要注意的是如果对手没走出底线或是回击的球离对手太近都会导致失败。



坚持就是赢球



相对于前面的打法，这个就比较没有技术含量了，并且主要是针对CPU而言，因为在街机模式里困难级别下最后几场比赛的CPU异常厉害，是否有很多玩家为此而抓狂呢？游戏里是有体力这一项设定的，比赛中跑动和挥拍都会消耗体力，在体力耗尽时加速跑动会变得困难，所以在遇到非常难缠的CPU时就有了这个比较“无赖”的打法。在对手占有赛场主导权的情况下，打出的球我们能做的只有勉强接到并打回，但这样就已经足够了。因为游戏里CPU经常跑动，体力一般都会消耗得比玩家控制的人物快，没体力后CPU稍微接个快球都会打出界，我们要做的就是让CPU在那疯狂地一轮进攻后，等他体力消耗完，之后就是自己为所欲为的时候了。所以只要保证在前面的比赛中少失球，再加上本条“秘技”，反败为胜也不是不可能的。

迷你游戏

本作的迷你游戏做得十分厚道了，每款迷你游戏的都有自己的特色，并且各自的可玩性都很高，可以说完全不逊色于游戏的主要模式。厂商甚至还把迷你游戏的成绩也堂堂正正地列入了可查询成绩之列，就说明本作的迷你游戏并不是拿来“消遣”那么简单。

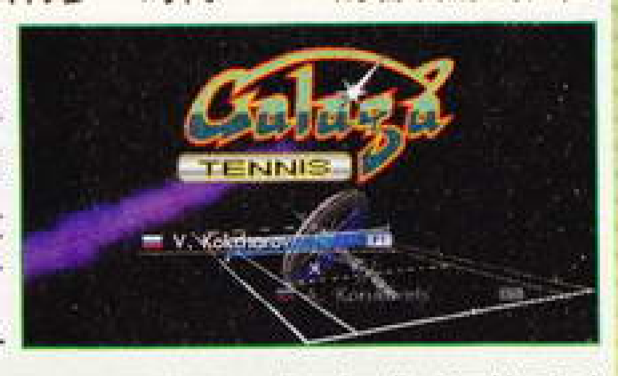
吃豆人网球

Namco的经典招牌角色吃豆人化身为网球加入到比赛之中，吃豆人落向哪，哪的豆子就会被吃掉并累计起来，场上的鬼还会依附在碰到它的人身上减慢其移动速度，当有哪一方得分时被吃掉豆子的数量就会全部加在那方的分数上，最后以分数最快达到200的为胜利者。



大蜜蜂网球

《大蜜蜂》同样为FC时代Namco的著名游戏，但是这里的玩法却和FC版大相径庭了。大家要利用网球把对方场上大蜜蜂释放，释放了的大蜜蜂会在各自的场上盘旋并放一个吸收圈，球员打球时不能踩到这个圈内，要不然就会被吸走，哪一方没接到球就会加大自己球场这边吸收圈范围。游戏的目的就是在保证自己不被吸走的前提下让对手尽量地被吸走。



炸弹网球



很有意思的一个小游戏，玩家要打的是一个定时炸弹，每人各自有3次生命。比赛中定时炸弹会由绿色慢慢转变为红色，红色时就意味着炸弹将要爆炸了，所以玩家要做的就是不断地把炸弹往对方那边打。炸弹时限一到或者有一方接失就会爆炸，这时如果角色不在爆炸范围也不会有事，但是来不及回避被炸到的话就会损失一次生命，同时接失一球的话在下一球开始时会有大量的小炸弹分布在赛场周围增添游戏难度。哪一方被炸到后的动作都十分搞笑，建议能玩到本作的玩家都去看看。

文 峰中幻想 编 软饼干 美编 紫枫

本作是育碧公司制作的人气FPS游戏“《彩虹六号》系列”的最新作，在经过数次的延期后终于与玩家见面了。PSP版与家用机版的故事内容大致相同，同样是描述了拉斯维加斯的恐怖袭击事件，但人物和剧情则完全不同。在游戏中，玩家要操纵反恐小组成员里的突击手和狙击手来执行任务，根据关卡的需要，会不断切换两人来完成任务。

PSP 彩虹六号 维加斯

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

◆Ubisoft◆FPS◆2007年6月12日◆美版

◆1～6人◆39.99美元◆无 对应周边

游戏系统

操作	
滑杆	角色移动
↑	切换瞄准视角
←	使用夜视仪
→	切换武器
↓	蹲下/站立
△	视角向上移动
□	视角向左移动
○	视角向右移动
×	视角向下移动
L	连续按两下L是上子弹/按住是锁定敌人
R	射击
START	游戏暂停进入菜单画面
SELECT	查看身上的装备/查阅任务的详细内容

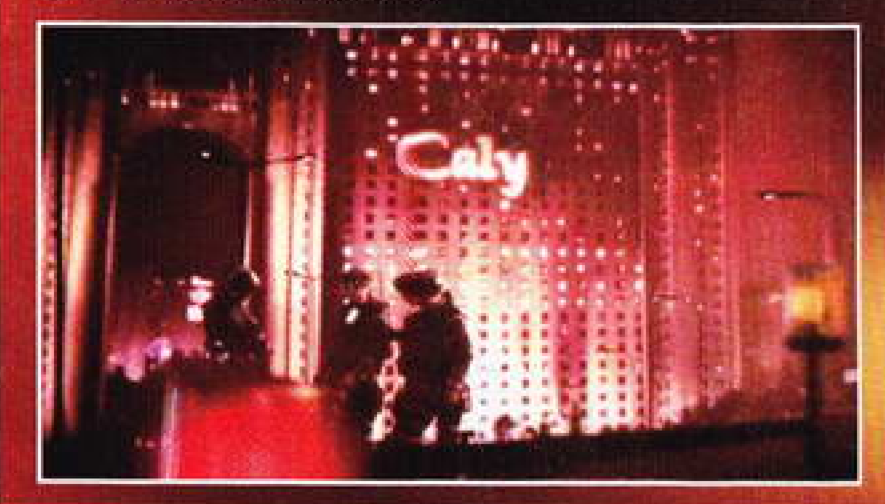
战前准备

游戏每个关卡开始前，可以先设置好两位队员身上携带的装备，同时调整游戏难度。进入游戏后，会有一连串的提示，让玩家先熟悉操作，然后尽快进入战斗状态吧。本作操作与PSP上其他同类型的游戏几乎一样，如果以前曾经玩过这些游戏，玩家会很快就上手。



故事背景

在美国第一赌城拉斯维加斯和往常一样灯火辉煌，来赌场的人络绎不绝。突然一群手持强力武器的恐怖分子冲进赌场，开始乱枪扫射里面的人们，鲜血霎时染满了整个场馆。彩虹六号小队接到命令，迅速赶往事发地点，从直升机跳落到地面，一场正义与邪恶的反恐战争，就此拉开序幕。



武器弹药

游戏关卡开始前需要挑选手枪和突击步枪，小型辅助武器则可以携带两种，比如手雷、闪光弹和C4炸药等，在开始关卡任务后，任何武器都不能更换了，而且弹药也不可补充，所以在与敌人战斗时务求确保命中率，免得浪费珍贵的弹药，不然到了关卡后面会显得很被动。在完成任务后，如果残余弹药过少，系统会自动进行补充。

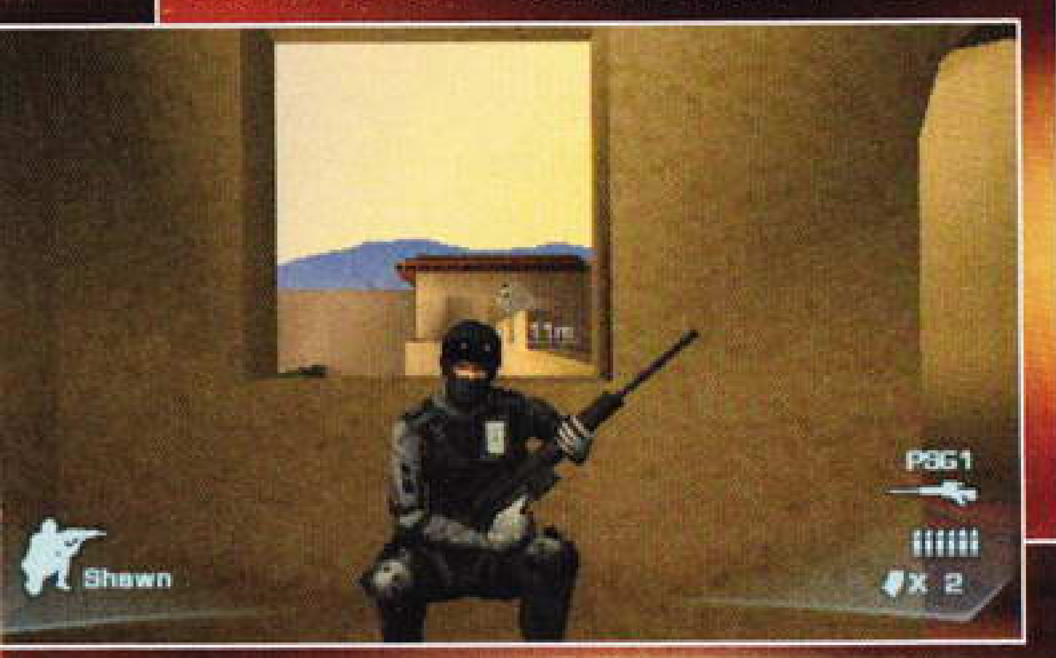
话梅杂志&3DM-SMV

体力设定

本作中两个队员的HP都是固定的，在整个关卡中没有任何的回复道具。显然游戏难度有些偏高。与敌人火拼时要多找些物体掩蔽，尽量让队员受伤率减到最低，受到敌人猛烈攻击时，应该找地方回避，不要太过心急，步步为营才是上上之策！HP低于50%的话，过完一个任务会自动回复至50%。

掩护

当接近任何一种可以用来躲避子弹的物体时，队员便会靠上去进行隐蔽，此时会从第一人称视角变为第三人称后视角。在隐蔽的同时能够进行瞄准射击或使用手雷等其他辅助武器攻击，在进入掩体后，队员会小心翼翼地挪动步伐，力求不惊动敌人，等时机一到给予他们致命一击。



合作系统

关卡后期会时常出现要两人一起协助通过的任务，比如狙击手在高楼掩护，突击队员在地面执行其他任务。这种情况下一般都是控制狙击手，为地面的同伴清理敌人，让他们安全到达目的地。因为敌人只会向地面的突击队员发起疯狂攻击，所以可以放心地进行瞄准。射击要精确，因为地面同伴被击倒后，任务就会失败。

开启房门和仪器设备

只要队员们接近房门，就可以使用身上的装备查看门对面的情况，敌人的一举一动都会映入玩家的眼帘。抓准机会迅速打开大门，接着从后面突袭敌人，这样既可以节省武器弹药，也不会受到敌人攻击。有些地方需要按住方向“↑”开启各种仪器设备，这些仪器设备都与任务本身有密切联系，玩家可要仔细寻找。



简单流程

Mission 1 Ranch

1—1

本关比较简单，玩家可以先熟悉下游戏的操作。打开两道门后消灭两个敌人，钻过小洞靠近深处的楼梯即可完成第一轮部署。切换为狙击手后要利用背墙隐蔽战术来消灭敌人。附近打开房门时要注意可能会有敌人出现。在屋顶上解决地面的敌人后完成第二步部署。接着切换为突击队员，在喷水池前射杀敌人后从铁门右边的木梯爬到顶层。



1—2



来到庭院处时利用竖起的围墙作为掩体，干掉附近巡视的敌人。连续穿过两扇大门，发现楼梯处和1楼都有敌人，可以先呆在门前瞄准楼梯口，楼梯处的敌人会自己上到2楼，只要一上来就直接干掉之。进入1楼的大门，里面有很多房间，而且随时会有敌人出来偷袭，要格外注意，一路上专心沿着目标点前进。打开目标点的大门，最后从某间房间内救出人质。

话梅杂志&3DM-SMV

1-3

在缺口处用狙击枪狙杀对面平台上的敌人。本关目标点是无线发射器，一共有3个。开启第1个发射器后从旁边的门到达下层，在阳台干掉一批敌人，然后在顶层走廊中段找到第2个发射器。继续前进到尽头发现第3个发射器。发射器全部开启后从旁边的木梯爬下。

1-4

一路上要时刻注意保护人质的安全，突然出现的敌人要迅速歼灭。切换为狙击手后要在高楼狙击地面的敌人，由于敌人都是分批出现的，还是比较简单的。但是如果地面同伴牺牲的话就前功尽弃了。



Mission 2 Private Airport

2-1

先利用周围的木箱做掩护，再寻找机会对付敌人。打开铁门一路探索，由于房间很多，敌人数量也不少，所以不要走太快，建议慢慢潜行将敌人逐一清理。来到2楼时要把地面的敌人全部消灭，这里有时间限制，注意把握节奏。从右侧铁门离开，一路走到电梯处，按下开关完成任务。

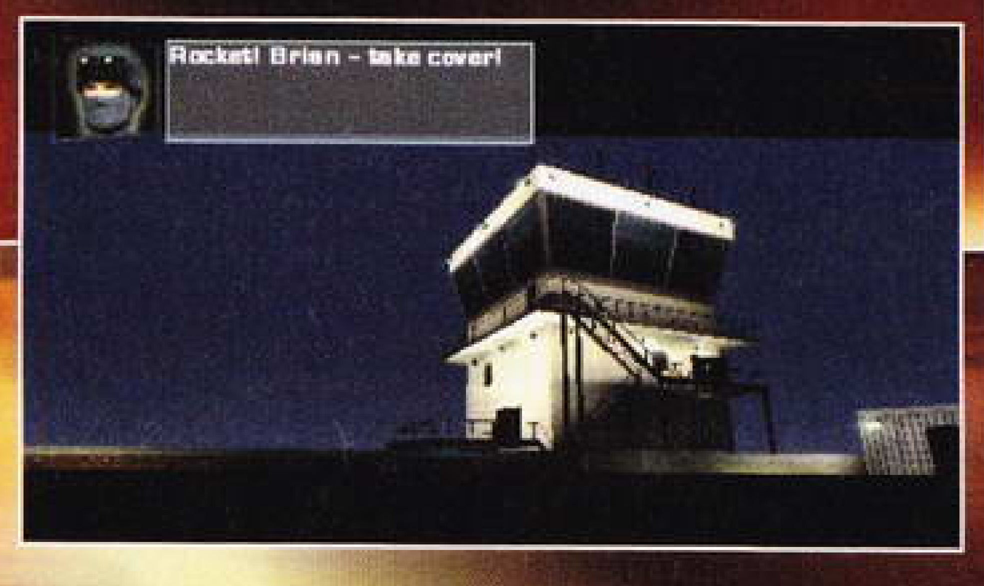


2-2

机场的通道内布满了巡逻的敌人，利用通道两旁的凹位作掩护，把附近的敌人全部清理完。进入工厂车间内，由于到处有铁丝网，导致瞄准时可能会有些眼花，所以最好的办法还是先引诱敌人开火，然后隐蔽起来逐一解决。按下红色开关后切换成狙击手，来到有大货车的区域，这里地面和高处都有敌人，推荐先将高处的敌人解决掉，再来清理地面的敌人。

2-3

剧情后切换成狙击手，此时要操纵狙击手为同伴开路，将对面建筑内源源不断出现的敌人全部歼灭。当同伴安全到达机场顶楼时会遭遇火箭筒袭击，切换为突击队员后按下电脑开关启动电梯，这时应该做好射击的准备，因为电梯里埋伏了敌人。轻松搞定后坐上电梯离开。



2-4

在第一区域内要先把2楼的敌人解决掉，然后跑到2楼解决地面上的其他敌人，玩家可以待在2楼狂扔手雷来给予地面敌人重创。来到第二区域后爬楼上2层，全灭敌人后从另一条楼梯下到地面。

Mission 3 Tower

3-1

走到目标点时会发生事件，然后切换为狙击手。上到2层打开铁门，开始一路探索，各个房间内都埋伏着敌人，要小心解决。在为同伴打开大门后又将由突击手进行任务。停车场内有巡逻的敌人，利用汽车做掩护来解决他们。切换回狙击手后要把附近敌人全部清理完，到达目标地面后再歼灭几名巡逻敌人。最后控制突击手到达目标地点即可完成任务。

话梅杂志&3DM-SMV

3-2

由于房间众多，每次开门时都要小心有敌人出现。找到电梯后发现电梯因没电源供应，所以无法运作，只能先回到一楼进入另一扇门。调查房间内电脑使电梯恢复运作，返回按下电梯旁的按钮后会发生剧情。切换回狙击手后沿着先前突击手走过的路线找到电脑，由于需要时间破解电脑，所以便要操纵被困在2楼的突击手通过窗户向地面的敌人发起攻击，保护正在破解电脑的同伴。最后进入电梯后又会有敌人突然出现，击倒这些家伙应该没什么难度。



3-3



赌场内部敌人数量惊人，这些家伙的巡逻路线很广，几乎会从这个房间走到另一个房间，所以应以最快速度冲向目标地点，别走太多冤枉路。路上遇到的敌人要快速解决，不能有丝毫犹豫。进入目标房间前要切换狙击手在直升机上把房间内的恐怖分子击倒，要注意不能伤害到房间内的人质。切换为突击手闯入房间救出人质，然后调查电脑启动爆炸系统。脱离时间只有两分钟，赶紧带着人质撤离吧。

Mission 4 Water Filtration Plant

4-1

工厂内的敌人都会扔手雷，要尽快解决，免得受伤严重。一路沿着目标点前进，进入电梯却发现无法启动，切换为狙击手找到电梯启动开关把同伴送到2楼。此时只需朝目标地点移动，来到尽头发现有扇铁门挡住了前进的道路，这时要操纵狙击手按下墙上的开关，并把地面敌人全部清理干净后，同伴方可安全离开。

4-2

在水处理厂内部小心地歼灭埋伏着的敌人，尽头遇到无法打开的铁门时用老办法来解决。控制狙击手找到开关，为同伴打开前进的道路。到达最后的目标地点即可完成任务。

4-3

来到有数个锅炉的场景时，可以利用铁丝网来狙击巡逻的敌人，非常轻松。打开一扇紧闭的大门后会出现大批敌人，对这些家伙千万不要手软。通过蓄水池，再坐电梯来到下层。沿路会有不少敌人来骚扰你。按下电脑开关后会发生偷袭事件……操纵突击手呆在电源前，等对话完了后立即上前按下开关。

Mission 5 The Dam

5-1

搭乘飞机来到恐怖分子的基地，解决掉巡逻敌兵后进入大楼。当来到一扇关闭的门前会发生事件。然后继续探索，由于大楼内的房间很多，所以还是以寻找目标点为主。来到2楼时记得先把地面的敌人清理完。回到1楼时乘坐电梯到达下层，这里敌人的火力强大，所以要小心行事。

5-2

在A区时要尽量利用掩体来解决敌人，因为敌人的强力武器会对队员造成极大的伤害。走到B区时依然要小心敌人，抓准机会来解决他们。来到B区的目标地点处会发生剧情，剧情过后从右边栏杆缺口处跳下去。在本关后期会出现数量惊人的敌人，火力强大并且都会扔手雷，切勿硬拼，多利用身边的掩体来逐个解决他们。

5-3

附近房间内通常会有三四个敌人，此时用手雷战术会比较有效。当走到最终房间时便会与恐怖分子的头目展开激战。该区域敌人数量多，并且懂得隐蔽，所以还是集中火力攻击BOSS。对付BOSS的方法很简单，只要站位不要太靠前，BOSS便会到处走动，而你只需锁定BOSS疯狂扫射即可。击倒BOSS后还要上到顶楼解除炸弹。

话梅杂志&3DM-SMV

文 雷文　编 软饼干　美编 澄香

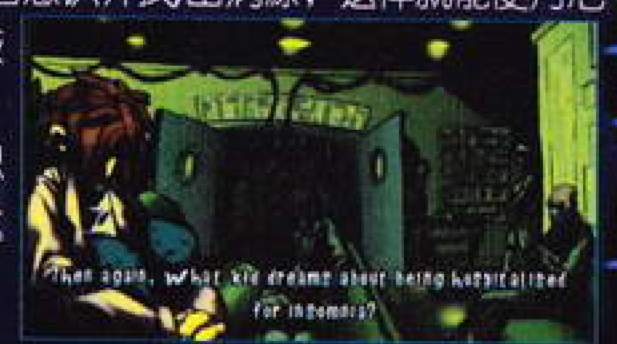
大多数的游戏都是各种其他游戏的结合体，一个类型的游戏也总是互相借鉴结构系统或是主题元素。世嘉最新推出的一款PSP解谜益智类游戏《压缩空间》在艺术风格上来看或许比较常见，但它的玩法绝对是完全原创风味。专业的谜题设计让人玩起来绝对不会有雷同其他游戏的感觉，而全新的游戏概念也让人沉迷其中无法自拔。

PSP 压缩空间 Crush

◆SEGA◆PUZ◆2007年5月25日◆欧版
◆1人◆24.99欧元◆无对应周边

游戏背景

玩家在游戏中扮演的主人公丹尼(Danny)是一个记忆变得十分混乱的严重反常失眠患者，为此他住进了医院。而他的主治医师鲁本(Dr.Reubens)是一个疯狂的科学家，他将丹尼连上一台古怪的电脑——C.R.U.S.H，借此去探索他的潜意识并找出病源，这样就能使丹尼的记忆恢复正常，从而使思维重新达到平衡。



操作解说

作为一款解谜益智游戏，本作的操作非常简单。除了基本行动外，玩家要善于使用“R+滑杆”的组合键来纵观全局，游戏中部分道具的位置设计得并不显眼，在正常视点下很容易将它们看漏。

滑杆	控制角色移动。
方向键	调整视角的方向。
X	角色跳跃。
□	角色下蹲。
○	推动障碍物。

△	游戏提示(不要过于指望这项功能，它并不是随时随地都能使用，并且提示的语言都相当地隐晦，作用不是很大)。
L	发动Crush，场景在2D与3D之间相互转换，游戏过程中使用最为频繁的一个键。
R+滑杆	纵观整个场景。

PS：游戏中角色跳跃定位的精准度并不是特别地高，经常会出现直接跳出场景外的情况，变向地考验着玩家的动作游戏水平……

模式介绍



New Game	开始新游戏。
Continue	继续进行游戏。
Trophy Mode	奖杯模式，在游戏的普通模式下取得该关卡内的金杯后就会出现奖杯模式。此模式下会对时间以及Crush能力的使用次数有相当地限制。
Load Game	读取游戏记录。
Options	游戏选项。里面可以调整音量大小、开启自动记录功能以及观看游戏原画等。另外，在这里将“Hints”选择为Yes后才能在游戏中使用△键得到提示。

话梅杂志&3DM-SMV

游戏玩法介绍

游戏的关卡是由各种浮动平台、通道、移动的电梯以及巨大的甲壳虫等部分组成，其间还散落了很多彩色的珠子，玩家要做的就是利用Crush能力切换2D与3D场景来收集这些珠子，其中蓝色珠分值为1分，淡紫色珠为3分、红色珠为10分，而屏幕的右上角会显示本关卡的彩珠总分值，只要玩家获得的分数超过该数值的一半后关卡的出口就会打开，再想办法移动过去就算过关。

当然了，如果是只想过关或许会比较轻松，不过每关中都会出现一座金奖杯和一块特殊情况的拼图，前者是开启Trophy Mode的必须品。后者则关系到画廊里原画的收集（虽说是图片，但它们记载的是一堆被丹尼遗忘的记忆和童年时受的伤害，每关都是一次治疗的过程，其间也都融入了不同的剧情）。要想将这两种物品收集齐全有时候会比单纯地过关要难上好几倍，玩家可要做好充分的心理准备。



游戏主题与难度



游戏设置有4个主题：CITY、SEASIDE、FUNFAIR、NURSERY，也就是游戏的4个大关卡，每个大关卡都有10个固定的小关卡以及若干个挑战关卡，只有完成了该主题的大部分关卡后才能向下一个主题进发。随着游戏的深入，难度也会越来越大，有时候玩家会受到前期一些传统思维的影响而陷入窘况之中，此时可以多发挥一下自己异想天开的创意，毕竟关卡的通过方法并不是惟一的。

诡异的游戏音效

虽然是一款解谜游戏，但是为配合惊异的故事情节，游戏中神秘的背景音乐可谓异常出色，使玩家充分感受到欧美游戏所特有的压抑和诡异的气氛。另外游戏主题画面下那只虚幻飘渺的摆钟也堪称经典。

部分游戏技巧

▼原本无法通过的3D空间。



▲使用Crush能力变为2D场景后便畅通无阻。

游戏的每个关卡都要求玩家灵活地转换2D和3D的空间来通过不同的平面和版面结构。玩家首先可以用方向键选择一个视角，如果选择侧面的视角，即便是远处的平台也会和你所站的平台“压缩”在一起，此时玩家要做的只是简单地走过去再“解压缩”就可以到达原来很难到的新区域了。而从俯视的视角即便是原来在玩家上方或下方的过道也会变成可以通过的2D路径。当然游戏里也会有一些限制条件：你不能面对着一堵墙使用压缩技能，也不能靠从下向上的仰视角来消除地面。

话梅杂志&3DM-SMV



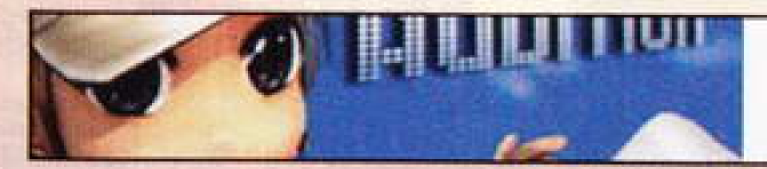
随着数月前由《DJ Max 携带版2》带来的掌上音乐游戏热潮，另一款热门网络音乐游戏《劲舞团》也被搬上了PSP平台。打着以随时随地都能享受简单按键带来热舞激情的口号，本作在发售前就吸引了大批玩家的眼球。虽然游戏的实际素质并没有大家期待的那么高，但喜爱音乐游戏的玩家还是应该尝试一下本作的。

文 琉璃　美编 紫枫

PSP　劲舞团 携带版
It's Time For Audition Portable
◆T3 Entertainment◆MUG◆2007年6月7日◆韩版
◆1～6人◆49.99美元◆无对应周边

按键操作

十字键	舞步按键	△	舞步按键
START	打开菜单	□	舞步按键
○	舞步按键/确定	L	切换反键模式
×	舞步按键/取消	R	舞步确定按键



基本玩法

进入歌曲后，玩家只需在限定时间内正确输入条框内的按键，然后等待下方节拍槽内的圆球滚动到粉红色闪光区域内时按下R键，游戏中的角色就会根据玩家输入的舞步指令开始跳舞。

P.S.舞步指令有4键和8键两种模式可供玩家选择。4键模式中，只会出现十字键的4种舞步指令，而8键模式就在十字键基础上加入了○、×、△、□，难度有所上升。


▲在限定时间内输入所有按键，EASY模式下限定的时间是下方节拍槽内的圆球滚动两圈，NORMAL难度以上的模式中，限定时间就只有圆球滚动一圈的时间。


▶输入完毕，在圆球到达粉红色闪光区域时按下R键确认舞步。注意需要按确认时，闪光区域会有"HIT"显示。


◀当出现这种红色的舞步按键时。玩家需要按下L键进入反键模式，然后输入与之相反方向的按键。



成绩判定

游戏会根据玩家按下R键确认舞步的时机给予相应的成绩判定，如果正好在圆球到达粉红色闪光区域的正中白色区域时输入按键，就能得到PERFECT的判定；如果输入时圆球只有部分处于中部白色区域内，那么就会获得GREAT的判定；如果圆球在粉红色区域内时输入了按键，那么就只能得到COOL的判定了；当然还有输入确认时圆球不在粉红色闪光区域的情况，这种时候就必然是BAD判定了；还有最糟的情况就是上方舞步的输入错误，或者未能在限定时间内输入完舞步指令，除了MISS你也就别奢求了。如果连续获得PERFECT判定，那么所获得分数就会成倍增加，在挑战模式中，这是战胜对手的关键！

话梅杂志&3DM-SMV



模式详解

FREE MODE——自由模式



游戏的自由模式，在这里玩家可以根据自己的喜好，选择歌曲、场景、难度等的设定。初次接触本作的玩家可以在这里选择4键的EASY模式先来磨练一下。不过，这里面的很多歌曲和场景都是被锁定的，这就需要玩家在挑战模式中战胜对手后才能获得。

P.S.歌曲会根据不同的节奏被分为不同的难度，ESAY模式下为001Bpm～100Bpm，NORMAL为100Bpm～120Bpm，HARD是120Bpm～139Bpm，VERY HARD则为139Bpm～Max Bpm。

STANDARD MODE



这里是游戏的挑战模式，进入后玩家将要接受5次挑战，都取得胜利后便可以通关。通关后就可以获得新的歌曲、场景以及隐藏的服饰等。每次挑战都有3首歌曲可供玩家选择，尽量选择自己擅长的歌曲来接受挑战吧！

OPTION



在这里玩家可以自由更改游戏的设置，更改内容包括游戏的音效、存档等。

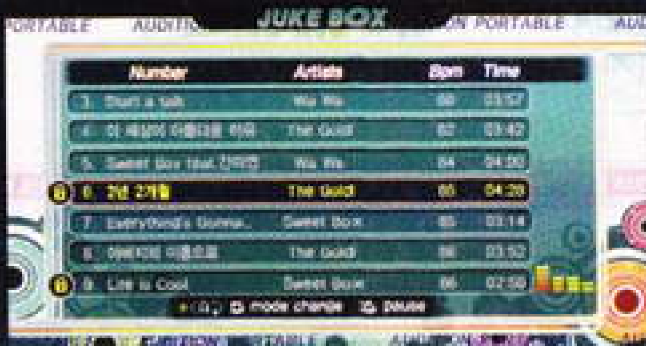
NETWORK MODE



在这里玩家可以与朋友进行网络对战，连上KAI后更可以与各地的朋友进行网上联机对战，一较舞技的高低！

选择HOST是创建联机小屋，作为建立人，玩家可以自由选择歌曲、难度和场景，然后就等待朋友来加入了；选择JOIN就是直接加入别人已经建好的对战小屋。游戏最多支持6人同时联机。

JUKE BOX



这里是游戏的音乐鉴赏模式，在这里玩家可以自由欣赏游戏中的所有歌曲，但是一开始只能欣赏已经被解锁的几首歌曲，想要欣赏更多的歌曲就需要玩家反复通过挑战模式来使所有的歌曲解锁。

COLLECTION

最后这个模式中，玩家可以在Play Info中查询自己目前的游戏情况，其中可以查询当前所获得的歌曲数量、通关次数以及自己所选用的角色基本情况。Customize模式中，玩家可以为自己的角色换衣服及发型等，当然一开始这里面很多的衣服和发型都是被锁定的，同样需要玩家通过挑战模式来获得。同时在这里只需要按下△键便能自由切换角色的性别。



话梅杂志&3DM-SMV

文 余生-坠 编 软饼干 美编 紫枫



本作有别于其他模拟飞行游戏，由于简化了操作，所以使得上手非常容易。本作的关卡设计虽然不像《皇牌空战》那样出彩，而且每个地图都基本相同，但该作取消携带导弹数量限制的设定，每个关卡中都有大量的敌机出现，那种连续击落战斗机的爽快感是游戏的一大特色。

PSP 热导追踪

Heatseeker

◆Codemasters◆SLG◆2007年5月8日◆美版

◆1人◆29.99美元◆无对应周边

操作及游戏画面介绍

↓	后视视角
→	放大右下角的地图
滑杆	控制机体飞行方向
×	机枪射击
□	轻点改变锁定目标，长按为拉伸视角
○	发射导弹
△	更换当前使用的武器
L	减速
R	加速
SELECT	改变游戏视角/跳过过场动画
START	暂停



推动滑杆左或右是让机体直接向左或向右转向。一直拉后或前使机体转180度后上下颠倒时暂时不按任何方向键可让机体恢复正常位置。

1.当前锁定的目标名称。

2.圆形准星是机枪的准星。

3.绿色条为飞机血条，"ALT"后面的数字表示飞行高度，本作地面的高度感不是很强，基本不能根据画面判断是否会撞到地面，因此要多注意机体高度。

4.速度条分为三格，按下L或R键后减速到第一个格内时就无法继续降低速度了，加速根据各机体的最高时速的不同而不同。在上升到第三格后都会很难继续加速。连续按两次L键可以快速将机体快速减到最低速度，连续按两次R键并按住不放可以将速度加到最高时速，这时再松开R键则速度又会降到第三格内。

5.当前使用武器图标，此图标同时也是装弹进度条。下方的是可攻击目标，形象地用船、飞机和坦克的图标表示出来，显示灰色则表示无法攻击。

6.小地图，绿色的为攻击目标，蓝色的为需要侦察或需要保护的目标。

各种机体和武器

该作拥有相当多的机体：F15、F16、F/A-18、F-35、F-22、、MIG-1.44、MIG-27、MIG-31、YAK-141、SU-27、SU-34、SU-37、SU47、F117。每架战机都有几个版本可供选择，机体的属性大致分为5种。

诺梅杂志&3DM-SM

SPEED	速度，包括加速和最高速度
AGILITY	机动性能，转向性能
DEFENSE	防御性能，可承受攻击强度
AIR-AIR	对空性能
AIR-GROUND	对地性能

因为简化了飞行的操作，所以射击是本作的重点，如何在战斗中灵活运用各种武器是关键。每架战机的武器都有固定的几套组合，但需要在关卡流程中解锁才可以选择。武器分为对空，对地两种，又分为近、中、远三种射程，在锁定方面又分为无锁定直接射击、复数攻击、锁定后跟踪以及引导型几种。每种武器都有最大上弹数。根据武器种类和威力不同，上弹速度也不同。战斗中，导弹发射后会自动填装到最大上弹数。

对空战和其他飞行游戏基本相同，比如近距离锁定后追尾的SRAM，需要引导的远距离对空导弹ARAAM等经典武器在本作中都会出现。和敌人在空中周旋时，除非使用机动性能极强的机体，否则不要一味地看着画面中的箭头追着敌机不放。看准敌人飞行的方向后，飞出一段距离后与敌人相向而行或拉开距离后再追尾，在一定距离外发射导弹才会更容易命中。比较有效的方法是和敌人对头飞行，当敌机进入射程被锁定后马上发射两枚导弹，一般目标都会被击落，如果没有击落可以先减速，在两机擦身而过前填装好导弹再次发射，如果已经和敌人错过，可以在飞出一段距离后再做180度转身，因为本作左右转向被简化，所以不是必须要像其他游戏一样上下翻，可以直接选择左右转即可轻易地将目标重新拉到视野内。另外本作中两架飞机在空中碰撞后不会造成任何伤害，而只会因碰撞而改变飞行方向，是制作者简化飞行操作的另一种表现吧。战斗中，如果快要被敌人的导弹击中的危急情况下，会在屏幕显示的飞机后方出现不同的按键提示，一般为方向键↓、→或右半圈转动滑杆，如果反映足够迅速则可以躲开导弹。



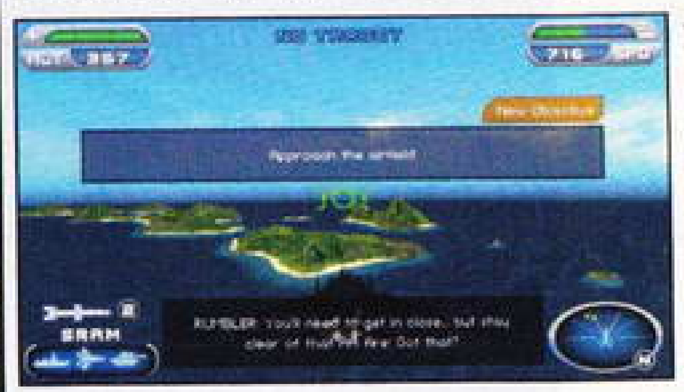


很多重要攻击对象都有很长的血条，攻击地面单位和船只时要用相应武器才能造成更多伤害，只用导弹攻击的话效率很低。对船只、坦克和防空炮台等单位可以选择武器注释中标有“GROUND ATTACK”(对地攻击)的武器，该种武器一般不能锁定目标，比如B1K等非导航炸弹，选择该种武器时会在机体前下方地面或海平面上产生一个巨大绿色准星，此准星内是炸弹爆炸后的攻击范围，当有目标进入准星时线条变成红色，此时按下○键投下炸弹，越靠近准星中心伤害越大。要注意的是抛下型武器飞行速度比飞弹慢很多，因此对付移动的单位要算好提前量，才可以有效命中敌人。

关卡任务简介

游戏流程不长，一共四个区域，23个关卡。完成当前任务后会有后续任务出现。各小任务间有CHECK POINT，不幸坠机后可以从CHECK POINT处重新挑战。

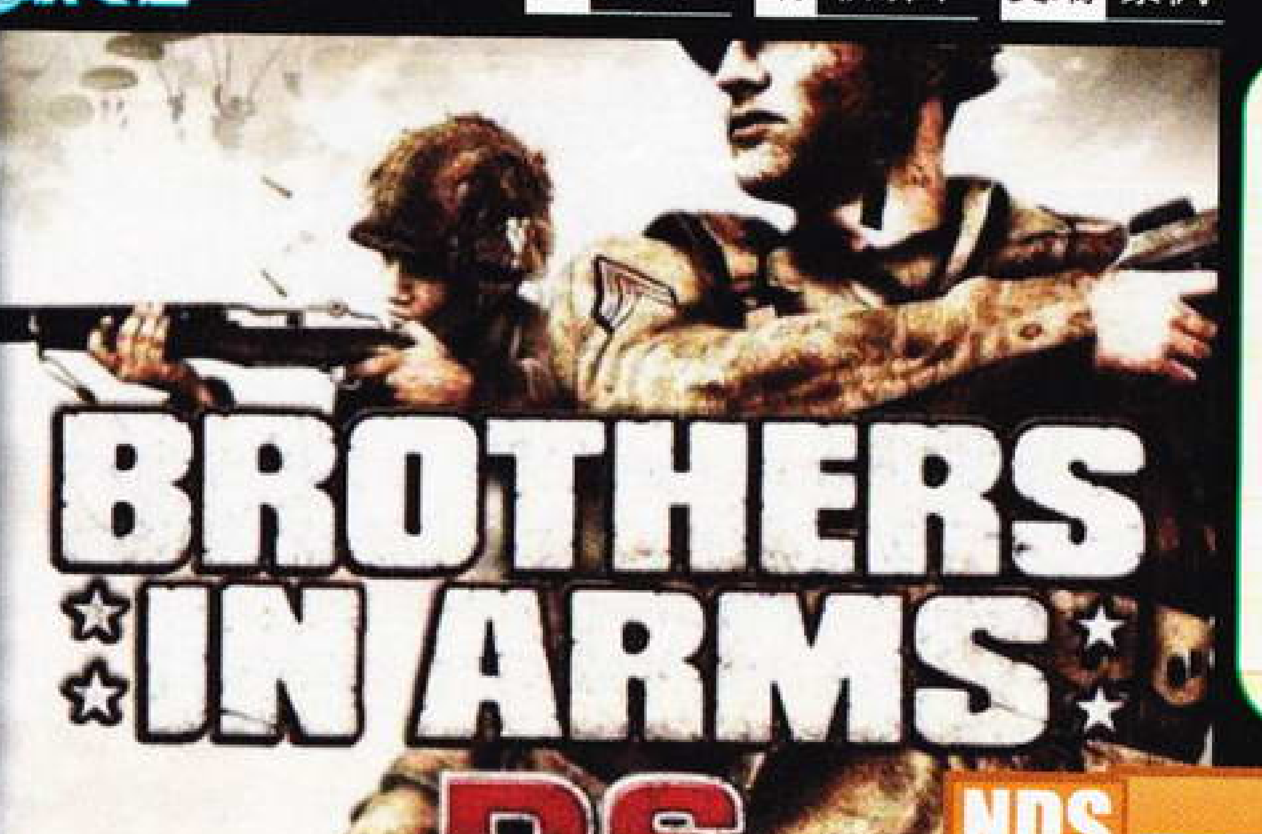
关卡任务一般消灭所有目标即可完成。除此之外还有些跟踪任务和调查后击落的任务。跟踪任务中目标呈蓝色，追到一定距离内就会进入任务的下一个阶段。调查任务中目标会被带一个斜杠的绿色圆圈标志标记出来，当目标进入视野范围后会展开一个蓝色的分析框和侦察进度条，此时可以按住□键拉近视角加快进度条的增长速度，侦察期间不要让目标离开屏幕的视野范围，否则进度条将归零，需重新侦察。侦察完后便可以攻击目标，一般被侦察的目标都不需要被击落，当目标血条降到一定值以下时会迫降落在己方机场，从而完成任务。





话梅杂志&3DM-SMV

文 自由　编 软饼干　美编 紫枫



"《战火兄弟连》系列"登陆NDS的第一款作品，讲述二战中盟军在欧洲各地的战斗情况。作为一款动作射击游戏，玩家需要利用触控笔划动触摸屏来完成各种动作。任务中的吉普车追逐战和坦克大战可以说是本作的亮点。缺点是场景画面欠佳，故只推荐给喜欢二战动作射击游戏的玩家。

NDS 战火兄弟连DS
Brothers in Arms DS
◆Ubisoft◆ACT◆2007年6月19日◆美版
◆1人◆256Mb◆29.99美元◆无对应周边

战场操作

十字键	角色移动
ABXY	角色移动（左手模式下）
L	射击
R	射击（左手模式下）
Start	游戏暂停
触摸屏	控制视角/切换武器/加子弹/精确瞄准/投掷手雷/放置炸弹/武器瞄准

本作并没有采用传统意义上的第一人称视点，而是类似于《生化危机4》的操作模式。利用NDS独有的触摸操作，玩家只需划动下屏即可完成所有重要操作。考虑到惯用手的问题，左撇子玩家可以在暂停画面中将"Left·Handed"选项调成"On"。由于枪口准心的移动需要靠精确的划动下屏来进行定位，所以下屏定位如果有偏差的话，那基本就玩不成了。



常用武器

汤姆森冲锋枪

美军标配武器，最大装弹数32发，弹药无限。该枪射速快，在近距离枪战时效果不错。缺点就是火力缺乏杀伤力，射击距离有限制，不适合用来远程攻击。

狙击枪

攻击远处目标的必备武器，最大装弹数6发，弹药数量有限。由于不是连射型狙击枪，所以打一枪就必须上膛一次，装弹时间比冲锋枪稍长，绝对不适合用来攻击近距离目标。

反坦克火箭炮

对付德军虎式坦克的利器，弹药数量有限。缺点是装弹时间超长，装弹时机要把握好。由于弹药比较珍贵，所以尽量用来对付坦克和敌军堡垒吧。

手榴弹

重要的副武器，最多可携带10枚，威力要比火箭炮差一点，通常用来摧毁敌军步兵的防御线。手榴弹的使用方法比较特殊，玩家可以自由选择落点，还是比较便捷的。



话梅杂志&3DM-SMY

搭乘载具

游戏中会随着任务种类变化而出现各种载具，从轻便的吉普车到结实的坦克。当角色靠近这些载具时，下屏会出现一个拳头标志，用触控笔轻点一下即可坐上载具，控制载具的方法与步行时一样。轻便吉普车速度很快，而且攻击全靠队友来完成，玩家只需要安心驾驶即可。要注意吉普车很脆弱，挨不了坦克的炮弹攻击。坦克是地面上最厉害的战争机器，不仅装甲厚，而且弹药充足。坦克需要玩家自己来瞄准开火，在游戏中期还有专门的坦克大战任务，玩家需要熟练操纵笨拙的坦克才能立于不败之地。



标志介绍

绿色箭头和数字	任务方位和距离
绿色光圈	任务地点
红色光圈	取得装备
拳头标志	使用标志
勋章标志	敌军步兵单位
红色坦克标志	敌军目标坦克
瞄准镜标志	狙击枪射程内的敌军目标
红色手榴弹抛物线	敌人投掷过来的手榴弹



战场心得

体力设置

现在二战类型的射击游戏一般都摈弃了HP槽的设定，而是以较为真实的形式来表现角色的状态，比如画面渐渐变模糊、呼吸声越来越急促等。本作同样也是采用了这个形式来表现角色的状态。当角色受到攻击后，屏幕上会显示很多血迹，如果在此状态下再受到重创的话那肯定是必死无疑的。在弥留状态下要想办法找一个比较安全的地方让主角暂时休息一下，不一会工夫就能让主角恢复到正常状态。玩家在战斗时别冲得太猛太快，尽量少暴露在空旷的地点，多注意闪避和找地方恢复状态是聪明的作战方法。

快速炸毁坦克

在游戏中玩家恐怕最讨厌敌军的坦克吧？德国虎式坦克装甲厚皮威力猛，对坦克外的目标几乎都是一击必杀的。步兵在战斗时是最怕坦克的，躲远了会被一炮轰上天，离近了要尝到坦克机枪的猛烈扫射，而且坦克还具有霸道的碾压攻击方式，一不小心就会被碾成肉饼。能炸毁坦克的武器只有反坦克火箭炮和手榴弹，前者需要两三炮才能干掉一辆坦克；后者则需要5枚以上才行，效果确实不明显。推荐玩家迂回着跑到坦克边上点击下屏瞬间闪现的“拳头”标志，角色便能自动爬上坦克往驾驶仓内扔炸弹。接着记得跑远些，以免被爆炸余波震死。做这个动作时最好在坦克停着时候进行，以免被坦克压死，当然，技术好的话可以完全无视。坦克的炮弹攻击是随机选择落点的，尽管如此还是不要面对着坦克炮管（－ －）。

话梅杂志&3DM-SMV

战斗技巧

近距离与敌人遭遇时千万不能手忙脚乱的胡乱扫射，由于游戏中有暴头(HeadShot)的设定，所以瞄准时尽量瞄头，既能快速清理敌人又能获得好评价。当角色与敌人贴身时按射击键会使出枪托攻击，几乎没什么威力，只能将敌人打倒在地，并不能彻底消灭敌人。当敌人处在较远的位置时，可以点击触摸屏右上角的“望远镜”标志，把视点转换为精确瞄准模式，在该模式中枪口准心的精确度很高，缺点是在该模式下角色无法进行移动。另外就是要灵活运用手榴弹，点击下屏的“手榴弹”标志，注意笔要按着屏幕不要松手，然后慢慢往上划动，这时能看见一个力量槽，选定好投掷的力度后松开触控笔便可将手榴弹投掷出来，当然在确定力度的同时还能按十字键来选择具体位置。玩家一定要在身上留几枚手榴弹以做备用。游戏中有探头射击的设定，当主角走到墙壁等障碍物前时按↑便可以让主角背靠着贴在掩体后面，此时再将准心瞄准掩体外的敌人，便能进行比较安全的射击。游戏中还能经常看见座式机枪，推荐使用这种弹药无限，威力极猛的武器来对付密密麻麻的敌人是再好不过了。

简单流程

本作中拥有三大战役，总共16个关卡，必须通过相应的关卡后才能开启下一关。通过特定关卡后可开启相应的隐藏要素。

第一章
诺曼底战役（Normandy）

Tough Welcome

本关是一个教学关卡，系统会教玩家一些最基本的操作。点击下屏右上角的“拳头”标志后从树上跳下来，然后就跟着同伴们慢慢推进吧。关底处用火箭炮炸掉坦克后即可过关。

Crossing Corners

突袭被德军占领的小镇，多找掩护来逐个消灭埋伏着的敌人。教堂顶上的阻击手可以用火箭炮轰杀至渣。等到德军坦克出现后，如果手中的火箭弹已经消耗光了，可以以近身打开坦克仓盖扔手榴弹的方法来搞定。最后使用教堂废墟处的座式机枪来消灭掉残余的敌军。

Smoked Steel

本关是紧张刺激的坦克大战，坦克的操纵方式和步兵战时一样，还是比较简单的。消灭掉附近的地面目标后需要撞破一面墙壁来到高射炮阵地，这里要炸掉两门高射炮。接着在铁轨处优先炸掉远处的房屋，以此来阻拦火车。（如果火车开过的话就会GAME OVER）

Cloud Dagger

目标是高射炮，陆续利用定时炸弹炸毁三门高射炮后，会出现一辆敌军坦克，利用扔手榴弹的战术来炸掉坦克。接着坐上同伴的吉普车一路开到目的地。来到指定的建筑物的楼顶处，在那里投掷红色信号弹后赶快撤离。来到下个目的地，往德军坦克群里投掷信号弹后即可顺利完成任务。

Silenced Skies

首先需要歼灭一小股德军运输小队，要注意中途杀出的坦克。清理干净后跑到木屋内捡起狙击枪，狙杀导弹基地门口处的守卫后进入基地。按照提示给导弹安上定时炸弹。基地内的敌军火力密集，还不时有坦克杀出搅局，灵活应对吧。在出现保护我方坦克的任务时，一定要抓紧时间炸毁从两条路口缓缓开来的坦克，用近身打开坦克仓盖扔手榴弹的方法搞定。坦克修好后还要保护坦克安全，千万不能让敌人爬上自军坦克。最后爬上高台用狙击枪打已经安装在导弹上的引爆装置。

话梅杂志&3DM-SMV

Closing Act

建筑内埋伏的敌人火力比较猛烈，不要轻易暴露在火力点下，多找掩体进行躲避。突破敌人包围圈后来到大桥与大部队集合，按照提示一边清除敌人防守，一边安装炸弹。完成这些工作后，会有德军坦克和一小股敌人试图抢下大桥，一定要赶在敌人解除炸弹之前消灭他们，先用手榴弹炸死一群德军步兵，然后想办法快速解决掉坦克吧。

第二章 突尼斯（TUNIS）

Urban Desert

部队转战北非沙漠小城突尼斯，虽然德军的防御力量很强，但是难度却不是很高。慢慢往前推进，屋顶出现的敌人要利用狙击枪来解决，利用路边的座式机枪来攻击敌人简直就是屠杀。

Mareth Line

又要驾驶坦克进行战斗，掩护好你的同伴。本关德军坦克和轰炸机数量比较多，小心隐蔽。沿路干掉源源不断出现的敌军，面对德军坦克时一定要迂回战斗。另外德军坦克也能抢夺过来使用，性能比盟军坦克要好很多。

Sand Raiders

本关初期的战斗非常爽快，只需要驾驶着吉普车追着敌人打，同伴会帮你好好"招呼"出现的德军装甲车。来到任务地点后会展开阻击战，快速消灭远处涌出的敌人，挫败德军的冲击后还要再次驾驶吉普车四处追赶敌人。

Suprise Visit

本关依旧爽快无比，驾驶吉普车击毁路边杀出的德军。半路要下车摧毁一个雷达站，接着继续往机场方向赶，中途不要和德军坦克周旋。最后把机场内的飞机和哨塔都破坏掉即可完成任务。

第三章 阿登战役（Ardennes）

Breaking The Ice

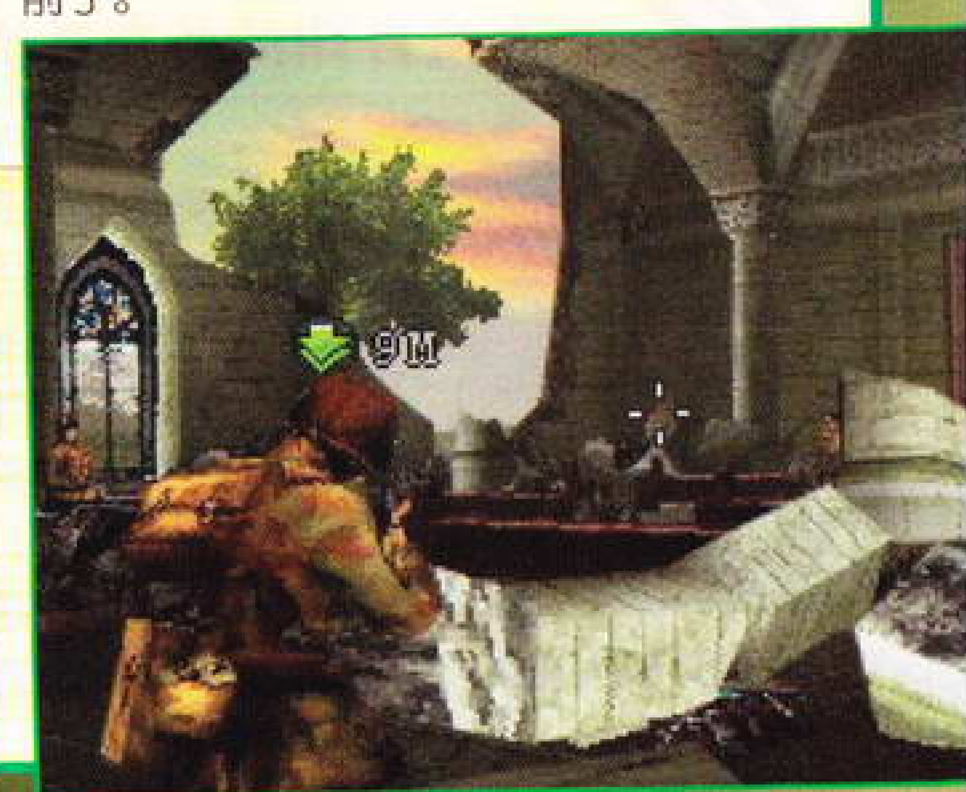
来到冰天雪地的法德边境阿登，这里正展开激烈残酷的战斗，敌人的火力非常猛烈，其中身穿雪地服的德军更是装备精良。在城里驾驶坦克容易被道路卡住，所以注意不要让敌人爬上你的坦克。最后来到桥梁处，利用座式机枪进行防守，直到己方的增援到达。

Firestorm

遭遇德军的轰炸，小心别踩到红色的烟雾上。一直撤离到山坡处，敌人会从四周出现并试图包围你。德军坦克还是用老办法来解决吧。防御住山头后，便要想办法解决掉德军的机枪暗堡，利用狙击枪把里面的敌人干掉，然后再冲上去安装炸弹。

Crimson Hills

本作的最后一关了，战斗任务比较艰巨，首先要在德军猛烈的炮火下冲锋，路边全是德军机枪暗堡，盟军死伤惨重。突入德军军营时更要小心，敌人数量比较多，快速歼灭之，胜利就在眼前了。



诺曼底登陆

1944年6月6日，盟军部队在诺曼底登陆，发动了导致二战在欧洲结束的战役。盟军共集结了多达288万人的部队。陆军共36个师，其中23个步兵师，10个装甲师，3个伞兵师，约153万人。海军投入作战的军舰约5300艘，其中战斗舰只包括13艘战列舰，47艘巡洋舰，134艘驱逐舰在内约1200艘，登陆舰艇4126艘，5000余艘运输船。空军作战飞机13700架。这是历史上最大的两栖登陆行动，"D-Day"（诺曼底登陆日）也成了战时家喻户晓的代名词。

话梅杂志&3DM-SMV

文 乌冬 编 软饼干 美编 紫枫



由德国厂商Sunflowers推出的《纪元1701 探索的开端》是一款典型的模拟经营类游戏，该游戏早前发售的同名PC版本一度在德国创下PC游戏销售记录，现在这款游戏为PC版的移植作品。由于已经有了PC版本做铺垫，本作的完成度可以说是非常之高，再加上有触控屏功能的NDS非常适合作为模拟类游戏的平台，所以游戏在素质上丝毫不逊色于的在NDS上的同类型游戏。游戏中玩家要扮演一位殖民者，一边海上探险一边在未知的大陆上发展属于自己的海上帝国，下面就让我们开始这伟大的航路吧。

NDS 纪元1701 探索的开端
Anno 1701 Dawn of Discovery
◆Sunflowers◆SLG◆2007年6月8日◆欧版
◆1～4人◆128M◆29.99欧元◆无对应周边

游戏特色

不用按键的游戏



游戏里已经完全屏弃了NDS的按键，除了呼出系统设定菜单界面的START键，其余的操作，比如决定、取消到选取范围等，触控笔如鼠标一般全部操办。

高度自由的外交系统

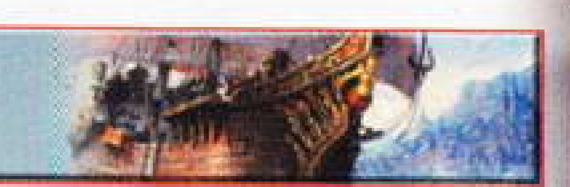


在自由模式里，如果有邻邦的存在，在初始状态下邻邦的立场都是中立的，也就是说既是不敌对也不是同盟，这点是和很多同类型游戏不同的，要采取怎样的外交政策完全看玩家的取向，是敌是友随自己喜欢。

贴心的界面和操作

游戏模式里的选项全部集中在NDS下屏画面的右边，从上到下依次是建筑物菜单(Construction Menu)、经济菜单(Finance Menu)、任务书(Mission Book)、建筑物信息(Building Information)、世界地图(World Map)、画面放大与缩小(Zoom in and out)，想选择什么都只要轻点就可以了，上屏则是信息栏，触控笔选中的东西都会显示出当前信息。在操作上也十分照顾玩家，建造相同的建筑物时，只要点击已有建筑物上的“×2”选项即可。





玩法要点

安营扎寨

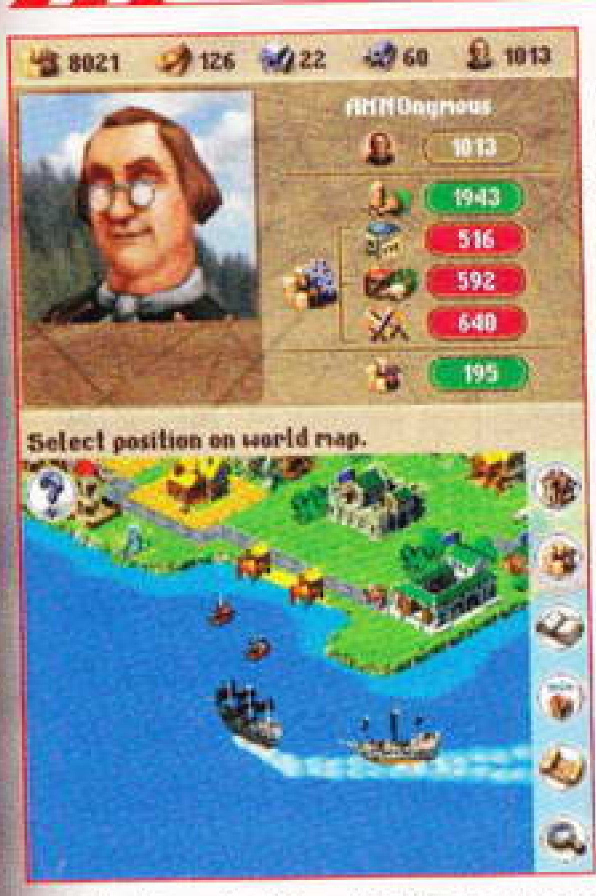
游戏一开始就只有一条船，我们必须找到合适的岛给我们驻扎。找到合适的岛屿后，点击“Build Warehouse”即可变为“基地”，游戏里称“基地”为仓库(Warehouse)，从现在开始，一切建设工作都要围绕着仓库进行。游戏里金钱的主要来源就是税收，而税收的数量取

话梅杂志&3DM-SMV

决于人口，所以我们接下来的第一步就要建造房子(House)来提高自己的人口数量，但是不要以为人口数量多就万事大吉，人口多了但是居民的生活质量与安全保障上不去，一样会因为导致人民的不满而经济崩溃。



经济建设与基础建设相结合



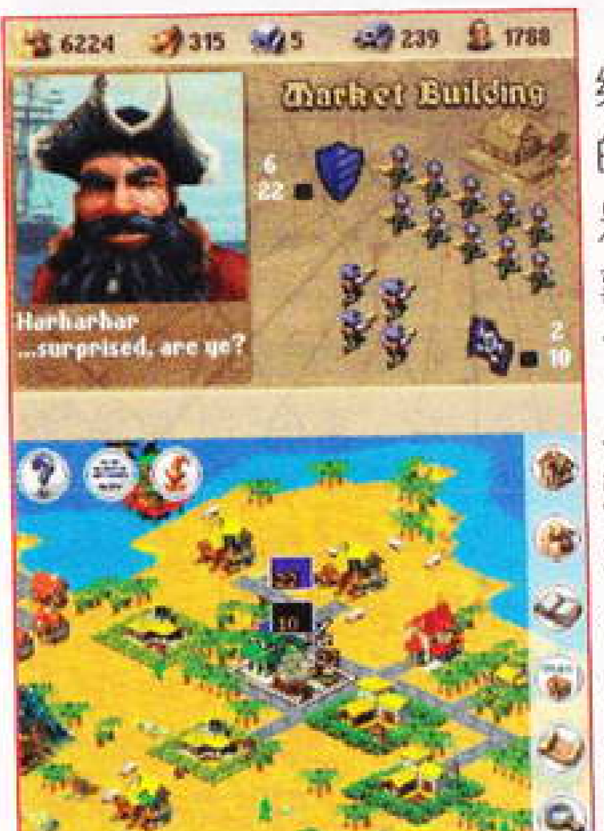
前面提到了居民的需要，因为每个时期居民的需要都不一样，比如在早期的起步阶段，居民只要填包肚子，有衣服穿就满足了，但是到了中后起期的经济发达阶段，居民的要求就越来越“过分”了，什么教育、信仰、吃饭要上馆子等等，所以玩家要应每个时期的需要全部满足他们。用触控笔单击一间房屋，就会看见这个时期人民的需要什么，保证这群“财神爷”过得开开心心，才能适当地调高税收，税收上去了，社会自然和谐了。(笑)

路通才会财通

建造建筑物除了需要钱以外，还需要大量的自然资源，比如木材，石料，金属，要获得这些。就必须建设相应的伐木场(Lumberjack)、采石场(Quarry)、矿石加工场(Ore Smelter)。但是记得建造的同时要用道路(Road)把它们和仓库或市场(Market Building)连接起来，这样资源才能被储存并利用。本作里的道路尤为重要，要使建筑物的职能发挥，就一定要和相关的建筑物用道路连接起来才行，这点在布局规划的时候就要想好，要不等建好了才发现道路因为受阻连接不上，那可是十分郁闷的。



抵御外敌



等到自己的经济实力有一定的水平之后，就是巩固自己的军事力量的时候了。虽然我不犯人，但有些敌人就是不喜欢安安稳稳过日子也拿他没办法，所以像兵营(Barracks)这样的建筑物是必须的，记得建造时也要用道路将它和各关键建筑物连接，这样兵营里建造的军队才可以进驻进去防守，抵御侵略者。这里要注意，战斗都是在建筑里进行，如果我方在战斗里失败该建筑物将被对方占领。



后记



这个游戏的素质是不错的，但还是要抱怨一下不足的地方：尽管游戏里可以建造的建筑物非常丰富，但是丝毫没被NDS的画面表现出来，因为机能的限制，有些3D的房屋看上去就像2D的一样，很难分清建筑物与地面的界线，原来已经是很小的单位就更难看到了，导致操作也变得困难。还有就是自由模式地图单一，来来去去就那几个岛，连树和矿山的位置都懒得变一下……

话梅杂志&3DM-SMV



光环收录

《数阵对战》是一款考验玩家们逻辑思维能力的对局棋类游戏。其规则看似简单又无聊，但实际玩起来却非常有意思。再加上融入了诸多丰富的收集要素与残局解谜要素，绝对适合玩家们在闲暇时间里休闲放松。

NDS **数阵对战** 数阵タイセン

◆Nintendo◆PUZ◆2007年6月7日◆日版
◆1－4人◆128M◆3800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 宇轩 美编 澄香



基本规则

每个桌面游戏首先都必须确定一个基本的规则，有的复杂，有的简单。《数阵对战》的基本规则很容易就让人上手，但真正想要精通，却不是一件非常容易的事情。游戏在一个大小不等的正方形棋盘上进行。每个玩家都有5个初始“数札”，这些随机的数札分为“本色”与“虹色”两种，上面写有1～5的数字并有1～4个连结口与四方向的其他方块相连。双方轮流摆棋，游戏开始后，第一个数札可以放置在棋盘上的任意位置。“虹色”数札相当于公共数札，任意一方都可以通用，而“本色(也就是我方颜色的数札)”只能供我方使用，对手的数札无法通过它们形成任何形式的连结。

取得游戏胜利的关键就在于排列数札所得到的分数，先到达系统所要求分数的一方为胜。

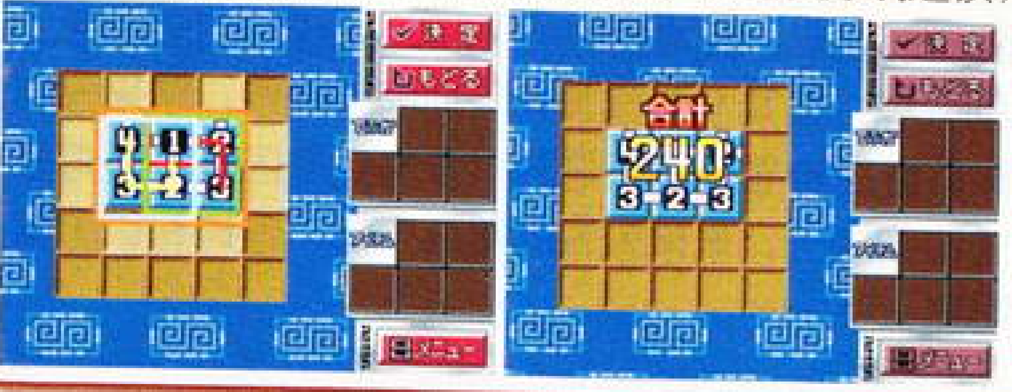
数札排列的判定规则分为“数字判定”与“数札结合判定”两种，数字判定是根据相连数札上的数字来得分的，“同数结合”与“数列结合”都可以获得一定的分数。同数结合表示从最后放置的数札开始，向四周延伸的数札数字相同的结合情况，一枚数札的得分为10点，一次同数结合最少的得分就是20分。数列结合表示从最后放置的数札开始，向四周延伸的数札数字可以按照从大到小或者从小到大的顺序排列。得分与同数结合相同，也是每枚数札得分为10点。数札结合判定也分为两种。第一种为“包围结合”，只要从最后放置的数札开始，通过周围数札的连结点，能够最终绕回该数札形成包围形状就可以得分，基础分也是10分。最后一种“完全结合”，也是最难达成的一种结合，要求是最后放置的数札所形成排列的所有连结点都被我方数札完全连结，完全结合的基础分是20分，往往高分都是从长距离的完全连结中产生的。

同数结合　数列结合　包围结合　完全结合





如果同时满足这些结合的条件，就可以形成连锁，前提是必须预先计算得足够准确。



左图所表示的就是典型的连锁结合。从不同颜色的路线中我们就可以看出，如果将有三个接口的数札“1”如左图这样放置，那么就可以形成5种分值不同的连锁，总共合记得分为240点。

系统介绍

除了基本规则外，游戏还有一些特殊的规则，其中最核心的就是开发系统了。当游戏中积累到一定分数后(双方总和)就会进入地形开发界面，此时棋盘就会发生改变。这些改变包括“吉方向”、“道具”以及“特殊棋位”三种。

吉方向指的是棋盘上的1～2块白色高亮区域，如果在这些区域上形成连结，那么每个数札额外得到10点附加分。

道具也分成两种。“自带道具”可以在游戏开始前进行选择，直接带入比赛。而“获得道具”是可以在游戏中获取的，只要使用数札将其覆盖即可得到。使用道具需要消耗一定的分数，且每回合只能使用一次。如果能灵活使用这些道具往往能够快速扭转败局。道具的数量很多，这里只选取几个初期比较实用的说一下。

增加のお札



20点
增加任意一枚数札的结合口。

减少のお札



20点
减少任意一枚数札的结合口。

变化の宝玉



30点
将任意一颜色的数札变成虹色数札。

回转のコマ



20点
变换任意一枚数札的结合方向。

破坏の石像



40点
将周围八方向内的数札全部破坏(需要使用数札引爆)。

特殊棋位有三种，第一种是“×2”棋位，如果将数札放置在这些棋位上形成连结的话，所获得的分数就是原来的两倍。第二种是“无”棋位，也就是无法放置数扎的棋位。第三种是“混沌”棋位，以问号显示，放置数札后会随机产生各种不同的效果。这三种特殊棋位都会随着棋盘的开发而改变。

模式简介

游戏中共有三个模式，“故事模式”、“残局解谜模式”和“对战模式”。在故事模式中，玩家需要在几个大的岛屿上与不同等级的对手战斗，且大部分关卡都有其特定的限制条件。每个关卡胜利后都会根据你对局中的表现得到“良”、“优”和“极”三种评价，评价的高低直接关系到是否能获取包括称号、自带道具在内的大量收集要素。在一个岛屿所有关卡挑战完毕后还会进入BOSS关卡，同时与两名对手进行对战。

在残局解谜模式中，有数十个难度不等的残局需要玩家去解开，是一个真正考验玩家们思维逻辑能力的模式。在每一卷谜题的最后，会出现一个测验关卡，需要连续挑战数个谜题，最后按照总成绩给予玩家一定的称号奖励。

对战模式也很有意思，玩家可以最多与三名朋友共同玩这个游戏。人数越多，需要思考的步骤也就越多。在这个模式里，许多规则都可以自由地设定，包括场地与是否能够使用道具等等。另外，如果身边没有可以联机的朋友，你还可以通过Wi-Fi无线网络直接上网与全世界的玩家进行对战，如果取得了不错的成绩，还将在官网上留下你的排名哦。好了，到这里，游戏的大部分内容都为大家介绍过了，剩下具体的战术就需要玩家们自己去领悟了，愿大家都能在这款不起眼的小游戏中找到一些与大作们不一样的乐趣。



▼对战模式的NPC也需要在故事模式中达成一定的条件才会出现。

▲故事模式的剧情是在一个原创的世界中展开的。随着流程的发展，其他岛屿会相继出现。

NDS 股票交易师 瞬
株トレーダー瞬

◆Capcom◆AVG◆2007年6月7日◆日版
◆1人◆256M◆4800日元◆无对应周边



本作是一款以股票为题材的游戏，深入浅出使得玩家能较为容易的上手。话虽这么说，对于不懂日语和股票的人而言，教学时的大量专业术语会显得艰深难懂，本次"特快"会对游戏的总体进行大致介绍，并对其中涉及到的股票用语进行解说。

文 pooh 编 胧月
美编 咕噜

股市魔术师之子

主人公相场瞬是被誉为"股市魔术师"的炒股专家相场一平之子，在父亲于一次神秘炒股竞赛破产并神秘失踪后，瞬决定在18岁那年踏入股市，就像当年的父亲一样。值得称赞的是，凭借炒股赢得数亿资产的相场一平并非为富不仁，他把炒股所得收入都捐献给了慈善事业，并告诉瞬"股市如人生，作为一名股票交易师，一定要有自己的骄傲和尊严"。秉承这一理念的瞬拜访了知名的股票达人，同时也是父亲的弟子——奈良崎透，要跟随奈良崎学习股票交易之道，并立志沿着父亲的道路走下去。

相场 在人名上做文章是Capcom的一贯作风，"相场"二字除了作为主人公的姓氏外，这个词在游戏本篇中也会大量出现，其本身有"行市"、"行情"、"市价"、"时价"的意思。

游戏中的主要场景有：自宅、交易中心、交易师商店、股票茶餐厅、奈良崎宅和股票教室6处，其中最为重要的是交易中心，涉及到股票决斗的对战部分都是在这里进行的。

施设一览



和现实世界不同，本作中的交易中心被设定为"进行股票交易的惟一场所"，交易中心内部又分成6处，分别是大厅、2楼谈话室、交易间、对战间、休息室和柜台。从柜台处登陆自己的资料并获得交易证后，玩家就可以跟随剧情的发展正式开始炒股。初盘时，作为老师的奈良崎会让玩家在交易间完成简单的交易，大多是在一定时间内赚够一定数量的金钱。而到了中盘乃至后期，瞬多数要面对的是同样老道的炒股高手，这时战场会转到对战间，最有趣激烈的交易竞赛会在这里展开。

特殊奖励

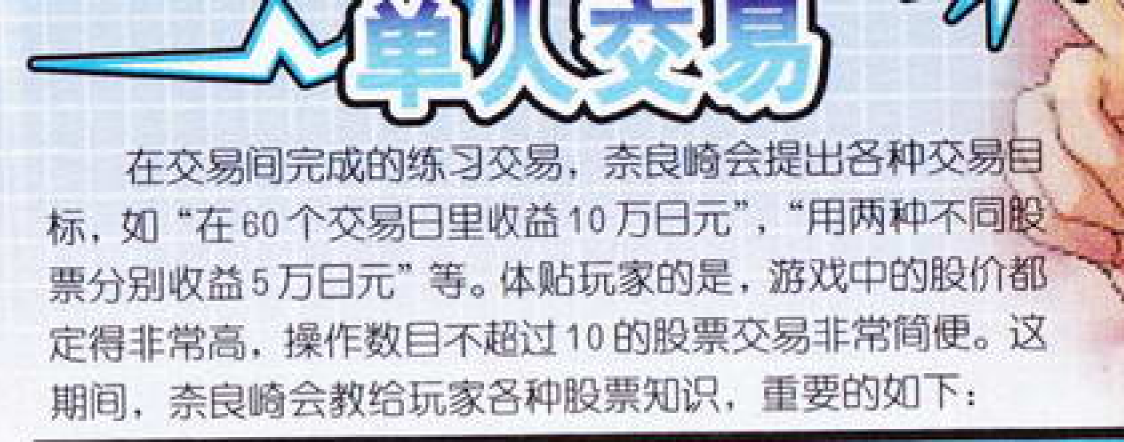
游戏中虚构的概念，在某些特定时刻，表示股价的白色箭头会突然闪现出火花，这时只要购入股票就可确定获得额外的奖赏，当然玩家也要权衡购入后的股价走势，否则为了少许的奖励而导致自己被套牢就得不偿失了。

压力槽

当自己的股价持续下滑，或者对手持续盈利时，自己的压力槽会减少，消耗完毕时会陷入长时间的行动不能状态。这时对玩家相当不利，用触控笔快速划动下屏可快速恢复，不过时间依然很长。



话梅杂志&3DM-SMV



在交易间完成的练习交易，奈良崎会提出各种交易目标，如“在60个交易日里收益10万日元”，“用两种不同股票分别收益5万日元”等。体贴玩家的是，游戏中的股价都定得非常高，操作数目不超过10的股票交易非常简便。这期间，奈良崎会教给玩家各种股票知识，重要的如下：

出来高

指股票的买卖量。某种股票的出来高越多，代表该股票的交易量越大（包括买进和卖出）。出来高可在走势图中很直观地看出，走势图中的白线箭头部分表示当前股价，而白线的粗细程度则表示股票的出来高。一般来说，当该股票的出来高变多时，股价会呈现出上涨的趋势。因此行话有云：“外行看股价，行家看出来高”。

损切

当自己的股票开始呈现亏损趋向时，为避免更大损失而将当前持有股票卖出，虽然这种做法会导致一定的亏损，但是有利于玩家回拢资金向其他股票投资，避免被套死。

利确

当当前股价高于买进价格时将股票卖出可获得确定利益，这种情况叫作“利确”。判断是否利确的方法非常简单，当走势图左下的数字呈现出红字时即是利确发生状态。

押し目

上升中的股票呈现一时的下滑趋势。如果股票走势良好并且能维持足够的出来高，那玩家大可看准“押し目”的时间点低价收购股票，并在股票回升时卖出。

アホールド

由日语“アホ”（呆，呆子）＋英语的“hold”（即ホールド，持有）组合而来，形容个人股票被套死的状况，一般发生在高价购入股票后，该股呈现持续大幅的下跌趋势。玩家这时可以选择“损切”来减少个人损失，但アホールド状态下的股票一旦呈现出回升趋势，也有机会扳回本来。由于股市并没有绝对的真理，因此如何决定还看玩家自身的感觉和运气了。

移动平均线

在走势图中和白线交缠的红色细线，表示一定日期内的平均股价。通过移动平均线我们可以看出整体股价的动向，如果移动平均线呈现下降态势，那么切忌盲目投资，平均收购股票必定稳赔不赚。

试しギョク

当自己不了解新股票的动向时，购买最少量的股票以观察它的趋势，一般可购买1股。

抵抗线和支持线

抵抗线是股价在涨跌过程中起着阻拦作用的线，该线表示多数股民在该线对应的价格时会想要卖出股票，当股价在上升过程中接近抵抗线，就会呈现反向下滑态势；而支持线对应的价格表示多数股民在该价格会想买进该股，这时股价就会出现回升。



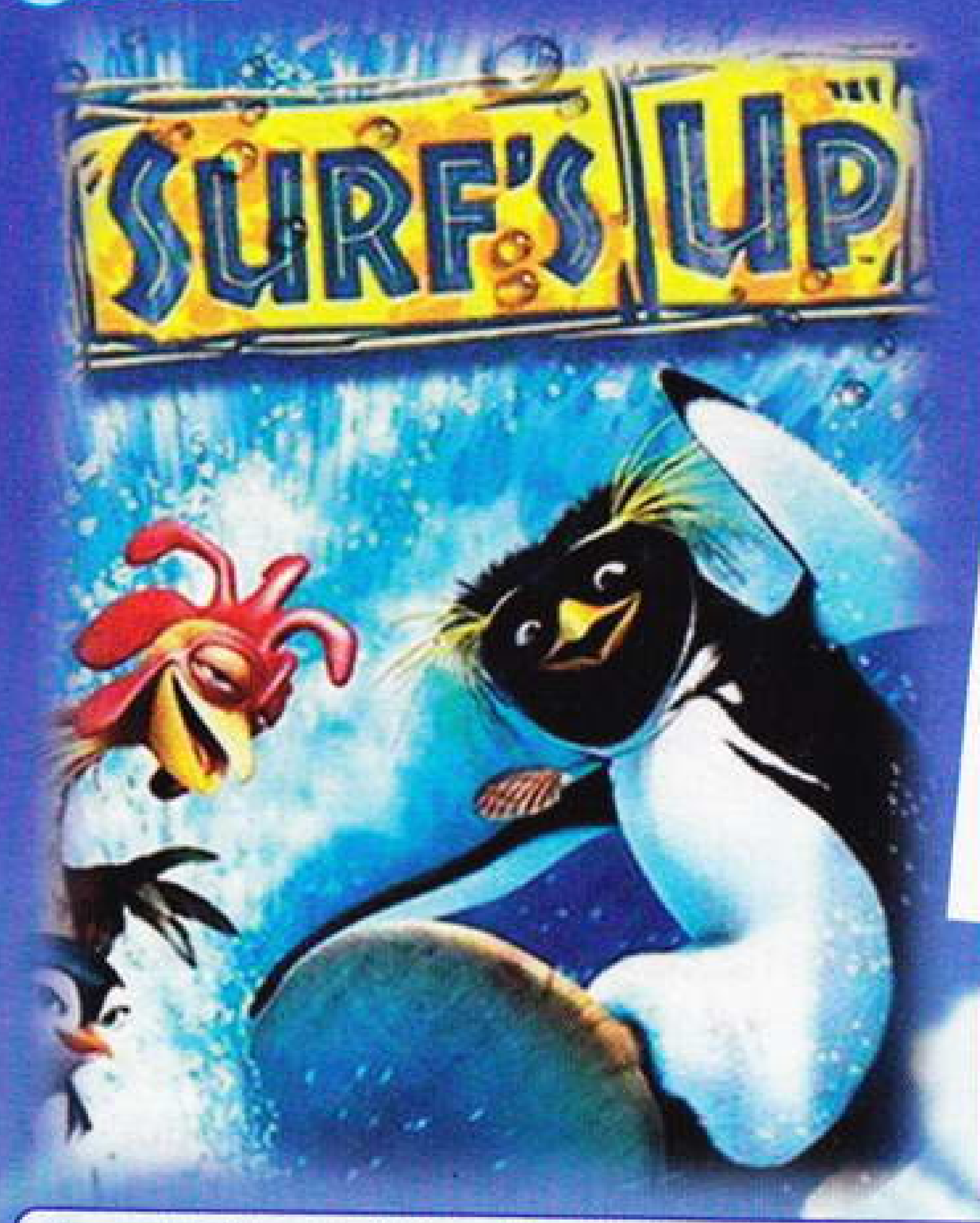
和对手同时进行交易，并在交易中赢得对手的对战模式。对战模式的规则不止一种，最基本的是当交易日结束时自己比对手赚取更多的钱。而在有些关卡，也会出现“比对方亏损更多”的奇怪法则，如果你的水平很差，人品很烂，或许更加适合这样的对决。在对战时，不同角色可使用各自的必杀技干扰对方，如果不及时排除这种障碍，会因无法即时交易而陷入被动局面。





话梅杂志&3DM-SMV

文 神秘人 编 软饼干 美编 紫枫



本作是根据同名3D动画大片改编而来的一款休闲竞速游戏，讲述了立志要成为了不起的冲浪选手的小企鹅考迪追求爱与梦想的热血励志故事。同时下非常流行的《马里奥赛车》和《古惑狼赛车》一样，是一款充满了搞怪元素并且支持多人乱斗的竞速游戏，不过与前两者的最大区别就在于这次的企鹅们并不需要借助于卡丁车和喷气飞机等先进的交通工具，而是只需要靠着脚下那几块花花绿绿、形状各不相同的滑板就能在海面上、峡谷间飞舞穿梭起来了。在炎炎夏日来临之际，你难道不想随着这群身手矫健的企鹅们去体会一下冲浪运动所带来的清凉感受吗？

PSP 冲浪企鹅
Surf's Up

◆Ubisoft◆SPG◆2007年5月30日◆美版
◆1人◆39.99美元◆无对应周边

剧情介绍

冲浪手企鹅吉克凭借着其自身出色的冲浪技巧，成为冲浪世界里最知名的偶像级人物。他到哪里都能赢得鼎沸的尖叫声和如同海浪一般的狂热粉丝的追逐。岁月不饶人，如今吉克却已然"消失"在依然精彩美丽的海浪之间，但是吉克的光辉业绩却激励着无数热爱冲浪运动的年轻一代的企鹅们，立志成为冲浪高手的小考迪就是其中之一。考迪的不懈努力也最终使自己的冲浪事业迎来了全新的转机。



游戏操作

滑杆	控制角色移动
十字键	控制角色移动
○	启动
×	向身后发射道具
△	向前面发射道具
□	输入指令
L	向左侧快速转向
R	向右侧快速转向
Start	游戏暂停
Select	拍照

游戏模式介绍

Championship　联赛模式

使用不同的角色来挑战分布在世界各地的赛道，以赢取奖杯为目的的模式，玩家可以通过不断的比赛赢得冠军从而开启新的隐藏人物、隐藏滑板、隐藏比赛场地等。

Free surf　自由冲浪模式

任意选择已开启的人物、滑板、场地，来进行游戏的自由冲浪模式。

Records　历史成绩

查看以往的游戏成绩。

Footage　动画片段

观看游戏中出现过的CG动画。

Snapshots　快照模式

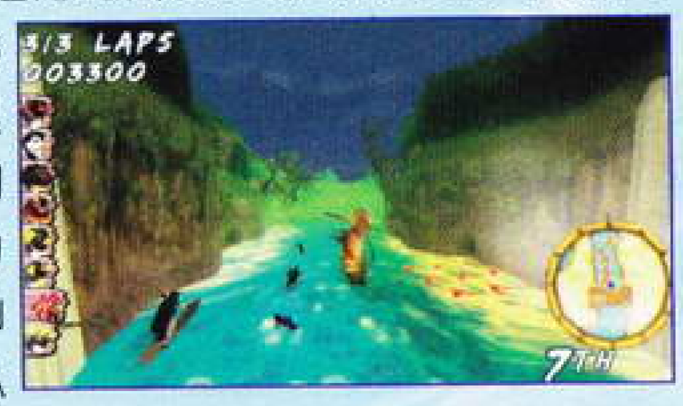
在游戏中按Select键可随时拍下当前的画面并保存到记忆棒上，以后可以在该模式下以照片的方式观赏刚刚保存的游戏图片。



话梅杂志&3DM-SMV

冲浪技巧

1.本游戏与其他竞速游戏相比最大的进步就是只要一次启动后就不需要一直按住油门不放，角色也会自动前进，这样的好处是一来可以减轻大拇指的压力，二来也可以有效地保护按键。想必玩过NDS版《马里奥赛车》的玩家都知道这个人性化的设定是多么的重要。(想相当年我玩NDS版的《马里奥赛车》的时候就因为一天连续N小时按住A键不放，差点把A键给按残了。如今看到这个设定不禁让我泪流满面大声感叹，此设定真是太好了!



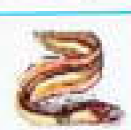
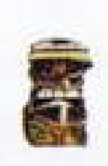
2.花式技巧的使用，只需借助跳跃高台飞到空中，然后在屏幕上出现按键提示的瞬间，正确地输入按键就能控制你操纵的角色做出华丽夸张诙谐恶搞的各种造型和技巧动作了，而根据完成度的不同，最后系统会给出不同的评价和奖励积分。



3.每个地图上都隐藏有一个白色的亮点，当靠近白色亮点后画面会停止，然后需要玩家在很短的时间内正确输入屏幕上给出的按键指令，成功输入后，你的角色会全身闪着金光以接近光速的速度向前冲刺并且在这段时间内是无敌的。输入指令的正确率会直接影响到维持角色的无敌时间的长短。

道具介绍

凡是竞速类游戏，就少不了道具的设定，本游戏当然也不例外。由于本作是充满海洋风味的冲浪游戏，所以本游戏中出现的道具都是具有海洋特色的“海货”，除了在新鲜感上比起《马里奥赛车》中的蘑菇、龟壳等常见道具更胜一筹外，在搞怪程度方面也是毫不逊色呢，下面就给大家简单介绍下游戏中出现的各个道具的作用。

	**气球鱼** 在路上设置一个气球鱼，不小心撞上的人会立刻熄火停止前进。
	**电鳗** 笔直向前发射一条正在放电的电鳗，被电鳗击中的人会被电晕。
	**乌贼鱼** 相当于《马车》中的蘑菇，作用是在一段时间内速度加快。
	**神秘雕像** 类似于《马车》中的3个绿色乌龟壳，效果表现为可以阻挡对手的道具攻击并且靠近对手后还能使用雕像进行攻击。
	**毒药瓶** 类似于《马车》中的乌贼鱼的效果，向前方或后方的路上扔出一个毒药，不小心撞上的人会被毒液侵蚀双眼(其实就是屏幕)，从而导致视线模糊看不清前方的设施。
	**海藻导弹** 发射一枚海藻导弹，发射出的海藻导弹会跟踪并自动攻击前方距离自己最近的对手以阻止其继续前进。

联赛模式详细介绍

本作不是以单纯的一条赛道的最终名次表示比赛的最后结果，而是采用了现实生活中F1方程式赛车以及摩托GP等比赛所采用的积分排位制。游戏中的赛道看起来只有5条，但每一条主赛道中都隐藏有若干条不同的小赛道。在这些小赛道中获得最佳名次、做出各种花式技巧或收集贝壳都可以为自己积累积分，积分最高的4人有争夺冠军的资格。在最后争夺冠军的4人资格战中，又会把速度较慢、积分较少的2人淘汰，最后剩下来的2人才真正获得争夺冠军的资格。由此可见积分在这个游戏中是很重要的，那么积分究竟是如何获得的呢? 请接着往下看吧。



话梅杂志&3DM-SMV

Position	位置名次	第一名得100000，第二名80000，第三名60000，依次类推。
Free Style	花式技巧	根据花式技巧的完成次数和完成程度给出的评分，拿○×○□△这样的一个指令举例来说明，如果按对一个指令就只能得500分，如果按对两个指令能得1000分，如果按对三个能得2500分，如果按对四个能得5000分，如果按对五个则能得到最高的10000分。
Collectibles	收集品	收集游戏中分布在赛道各处的贝壳们，每收集一个贝壳可得100分。收集到的贝壳如果在比赛的过程中被人不断撞击挤压的话是会慢慢减少的。
Wipe Outs	撞停	将对手撞停，每成功一次可获得一定的积分。同理，被对手撞停则要倒扣去相应的积分，所以没十足的把握还是别往人堆里挤。
Take Down	道具	使用道具攻击对手，每成功使用道具攻击对手一次奖励1000分。

冲浪板参数

参数	含义	作用
Acceleration	加速	主要影响到启动时所消耗的时间，比如考迪的冰滑板的加速是5格，而坦克的加速是8格，所以一开始启动的时候，考迪的滑板要按8下○才能启动，而坦克的滑板只要按4下○就能启动了。又比如小鸡乔的滑板加速是9格，所以一开始启动的时候只要按3下○就可以了。
Speed	速度	代表前进中的速度。
Turning	转向	代表转弯的响应速度。
Quick Turning	急速转向	代表快速转弯的响应速度。
Jump	跳跃	利用高台跳起后的高度
Weight	滑板重量	与对手竞争时，越重的滑板越占优势，但越重的滑板在前进中的速度也是最慢的。



话梅杂志&3DM-SMV

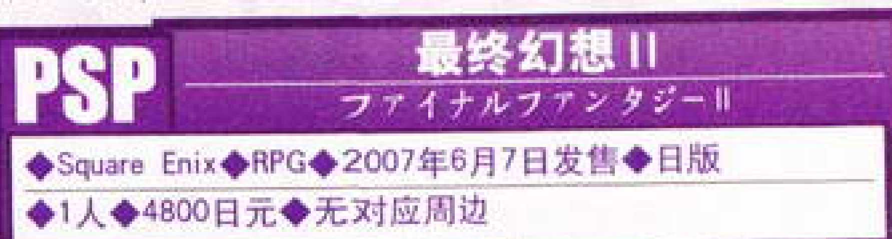
FINAL FANTASY 20th Anniversary

FINAL FANTASY II

ファイナルファンタジーII

进化，永不终结……

《最终幻想II》最早诞生于1988年12月，至今已经移植给了WSC、PS、GBA、手机等多个平台。在FF20周年纪念来临之际，这款《FF》早期的异色之作又被SE搬上了PSP平台。PSP版的《FF II》除了在画面和音效方面进行了大幅提升外，还加入了全新的"秘纹迷宫"，使得游戏的耐玩度更有保证。如果没有玩过原作的话，那么在这个游戏淡季利用这次机会来感受一下这款经典作品也是一个不错的选择。



文 雷伊 美编 咕噜

系统篇

操作简介

十字键	移动
L	菜单换页
R	菜单换页／战斗中按下可以查看角色的状态异常情况
△	调出菜单
□	查看怪物图鉴
○	对话／确定
×	取消



1. 战斗中可以通过选择指令来逃跑，只要有1人成功逃跑全员就会全部逃跑成功。除此之外，还可以同时按下L和R键来令全员逃跑，这也是系列的经典设定了。
2. 本作对应自动复位，在游戏中同时按下L＋R＋START＋SELECT就可以回到标题画面。
3. 和前作一样，同时按住×和SELECT可以调出世界地图。地图上的粉红小点代表城镇，黄色方框代表迷宫，闪烁的大红点代表飞空艇，大黄点代表船，大白点代表玩家目前所在位置。

开始游戏

和前作一样，本作选择New Game进入游戏后可以选择3种文字来进行游戏。从上到下分别为：日文平假名、汉字和英语。如果选择汉字的话，游戏中的日文词汇就会以汉字的形式表示，对于国内玩家来说看起来比较方便。如果不懂日语的玩家可以选择英语来进行游戏。表示语言可以在游戏中随时切换，本攻略以日文版为基础。决定完语言后，玩家可以给游戏中的4位主角更换名字，攻略中4位主角的名字全是默认名。



菜单画面解说



菜单指令一览

アイテム	道具。可以在此确认道具的取得情况并使用、排列道具。每种道具最多可以持有99个。选择“せいとん”可以自动整理道具。
まほう	确认角色的魔法习得情况以及魔法的效果，回复魔法等部分魔法可以在菜单画面中选择使用。
そうび	可以在此装备武器，其中选择“さいきょう”的话电脑会自动帮角色选择其熟练度最高的武器和防御力最高的防具，选择“ぼうぎょさいきょう”的话则会从武器和盾牌以外的道具中自动选择出防御力最高的防具来进行装备。
ステータス	确认角色的各种状态。其中名字下方用黄色字体表示的是角色的用手习惯，其中“みぎきき”代表右撇子，“ひだりきき”代表左撇子，如果装备武器时不在习惯用手上装备好武器，那就达不到最佳效果。
たいれつ	战斗时的队列，按○键可以选择角色在战斗中位于前列或者后列。位于前列的角色容易遭受攻击，位于后列的角色只能使用弓箭和魔法，但相应的，他们也只会遭到敌人的弓箭、魔法和特殊攻击。出于角色的培养考虑，不推荐将角色安排在后列，因为这样对角色体力和HP的成长相当不利。
ことば	可以在这里查看目前记下的所有词汇，该子菜单的画面右侧为该词汇的解说。
コンフィグ	进行游戏的各项设定，比较有用的有光标位置是否记忆，键位设置和表示语言等等。
セーブ	存储游戏进度，本作中除了某些特定的迷宫外，均可以随时记录，十分方便。



 词汇记忆系统 

词汇记忆系统是本作中推进剧情的关键系统，这个系统在整个“《FF》系列”中是独一无二的。在与某些角色对话时，画面左下角有时会弹出词汇记忆的特殊指令框，指令一共有3种，分别有不同的功能，需要在不同的情况下选择使用。

たずねる	询问。可以从记下的词汇中选择一个来询问与之相关的话题。
おぼえる	当角色的对话中有重要内容时(一般用红色表示)，选择这个指令就可以把该重要词汇记下来。只要记下来的词汇，可以随时在菜单中进行查看。
アイテム	根据情况使用所持的道具。



魔法的习得

本作中角色所使用的魔法是通过魔法书来习得的。魔法书除了可以在城镇的魔法屋中购买外，在迷宫的宝箱中或者打败敌人后也可以获得。每名角色最多可以学会16种魔法，如果还想学会新的魔法，就必须选择“忘却”（わすれる）指令来让角色忘记已经学会的魔法腾出空间才行。需要特别注意的是，一旦忘却的魔法并不会变回魔法书，而且角色习得的该魔法的熟练度也会回到最初状态，因此选择这个指令时一定要谨慎。在菜单画面中使用魔法时按住上箭头、或者在战斗中使用魔法时按住左右箭头可以使魔法的使用对象变为全体，不过效果要比单体使用时差。另外，魔法书也是可以在战斗中直接使用的。在战斗中使用魔法书后角色并不会学会魔法，魔法的效果都是一次性的，不过在战斗中使用魔法书还是有一定好处的，一来魔法效果的对象都是全体，二来就算没有学会该魔法的角色也可以即兴使用该魔法，并且魔法的等级不低。



白魔法一览

名称	效果
ケアル	回复HP，对不死系敌人使用会对他们造成伤害
レイズ	回复战斗不能状态，对不死系敌人使用为即死魔法
バスナ	回复战斗中临时的异常状态
エスナ	回复永久性的异常状态
バリア	防御敌人的特殊攻击
ブリンク	制造分身，提高回避率
プロテス	提高角色防御力
シェル	提高角色的魔法防御力
ウォール	制造魔法障壁，提升魔法防御力
デスペル	消去防御特殊攻击的障壁
ミニマム	使角色陷入小人状态
サイレス	使角色陷入沉默状态
アンチ	对敌人的MP造成伤害
フォーゲ	使对手进入忘却状态
スロウ	一时减少对手的攻击回数
チエンジ	将自己的HP和MP与对手互换
フイアー	恐吓敌人，变得更容易逃走
テレポ	对敌使用为即死魔法，在城镇或迷宫中使用回快速回到大地图
ホーリー	神圣魔法，用圣属性魔法攻击对手
アルテマ	究极攻击魔法

黑魔法一览

ファイア	火炎属性魔法攻击
サンダー	雷电属性魔法攻击
ブリザド	冷气属性魔法攻击
クラウダ	毒属性魔法攻击
ドレイン	吸取对手的HP
アスピル	吸取对手的MP
フレアー	核融合强力魔法攻击
スリプル	令对手陷入睡眠状态
スタン	令对手陷入麻痹状态
ストップ	令对手陷入麻痹状态
コンフユ	令对手陷入混乱状态
ブライン	令对手陷入暗黑状态
カーズ	令对手陷入诅咒状态
トード	令对手变成青蛙
ブレイク	令对手石化
デス	即死魔法
デジョン	对敌使用为即死魔法，在迷宫中使用为回到上一层
バーサク	提高攻击力
ヘイスト	提高攻击次数
オーラ	提高武器的攻击力



异常状态

本作中的异常状态分为两种。一种是战斗中的临时异常状态，战斗结束后会自动回复，或者在战斗中经过几个回合后也有一定几率回复。另外一种为战斗后无法回复的异常状态，需要相应的手段才能进行回复。

临时异常状态

どく	中毒，战斗中每个回合会减少HP
ねむり	睡眠，战斗中无法行动
ちんもく	沉默，战斗中无法使用魔法
こびと	小人，身体变小，物理攻击很难命中敌人
まひ	麻痹，无法行动
こんらん	混乱，角色会胡乱自动执行指令，会攻击我方同伴

永久异常状态

もうどく	猛毒，战斗中每回合会减少HP，移动时HP也会减少
くらやみ	暗黑，命中率下降
のろい	诅咒，攻防能力下降
わすれる	忘却，无法使用魔法
カエル	变成青蛙，无法使用魔法，物理攻击很难命中敌人
いし	石化，无法行动
せんとうふのう	战斗不能，除了道具和魔法外，在圣堂中也可以回复





成长系统

本作中的角色没有等级的概念，角色各项能力的提升完全取决于玩家在战斗中采取的行动。当在战斗中满足特定的条件时，角色的能力就有可能成长，这个系统可以说是后来“《浪漫沙加》系列”的雏形。比如说当操作角色攻击敌人时，该名角色的力和命中率就会得到成长；当角色受到攻击时，其HP和体力就会得到成长。表中列出了各项能力的效果与其提升方法，方便玩家更有方向性地培育出自己心仪的角色。值得一提的是，游戏支持我方角色之间互相PK，所以为了更有效率地提升角色的能力，让我方角色之前自相残杀是非常必要的。不过需要注意的是，战斗结束时如果角色处于战斗不能或者石化状态，或者从战斗中逃跑的话，那就算再怎么在战斗中采取提升能力的行动，该角色的能力也不会上升。

能力	效果	提升方法
HP	遭到攻击就会减少，当HP为0时角色战斗不能	战斗结束时角色的HP比战斗开始时少
MP	发动魔法	战斗结束时角色的MP比战斗开始时少
力（ちから）	影响物理攻击的威力和命中率	遭到敌方或者我方同伴的物理攻击
体力（たいりょく）	影响HP和魔法防御	战斗结束时角色的HP比战斗开始时少
精神(せいしん)	影响白魔法的威力和成功率	战斗中使用白魔法
素早さ(すばやさ)	应该回避率，该数值越高战斗中就会越早行动	遭到敌方或者我方同伴的物理攻击
知性(ちせい)	影响黑魔法的威力和成功率	战斗中使用黑魔法
魔力(まりょく)	影响MP和魔法回避率	战斗结束时角色的MP比战斗开始时少
攻击(こうげき)	影响给敌人造成的伤害大小	装备威力高的武器或者提升角色的体力值
命中率(めいちゅうりつ)	影响攻击敌人时的命中率	遭到敌方或者我方同伴的物理攻击或者提升武器的熟练度
防御(ぼうぎょ)	影响遭到物理攻击时受到的伤害	装备防御力高的防具
回避率（かいひりつ）	影响回避敌人攻击的比率	遭到敌方或者我方同伴的物理攻击或者装备较轻的武器和防具
魔法防御（まほうぼうぎょ）	影响遭到魔法攻击和特殊攻击时受到的伤害	遭到敌方或者我方同伴的魔法攻击或特殊攻击
熟练度（じゅくれんど）	等级提升的话，武器和魔法的威力和命中率都会提高，魔法发动成功率上升	使用想要提升熟练度的武器或魔法





熟练度

本作中的武器和魔法都有熟练度的设定，不断地使用某种的武器或者魔法就可以提高相应的熟练度等级。武器熟练度越高，攻击效果也越明显。魔法虽说也是如此，但要注意的是随着熟练度的提高，魔法发动时所要消耗的MP也会相应提升，因此有的魔法在提高了熟练度后反而还不如熟练度低的时候来的实用。另外需要注意的是，一种熟练度在战斗中每次最多只能提升一级。武器和防具方面要注意的是，不装备任何武器空手攻击也有专门的熟练度，另外盾牌的熟练度需要装备盾牌后遭受攻击才能提升。一些回复魔法就算在移动中调出菜单来使用也能提高熟练度，但利用这种方法来提升熟练度的话角色的MP不会得到成长。回复魔法中的バスナ和エスナ随着熟练度的提升，能够治愈的异常状态种类也会增加，具体如下页表中所示。

バスナ的熟练度与效果

	混乱	麻痹	小人	沉默	睡眠	毒
LV6 以上	○	○	○	○	○	○
LV5	×	○	○	○	○	○
LV4	×	×	○	○	○	○
LV3	×	×	×	○	○	○
LV2	×	×	×	×	○	○
LV1	×	×	×	×	×	○

エスナ的熟练度与效果
（以单人为对象）

	战斗不能	石化	青蛙	忘却	诅咒	猛毒	暗黑
LV6	○	○	○	○	○	○	○
LV5	×	○	○	○	○	○	○
LV4	×	×	○	○	○	○	○
LV3	×	×	×	○	○	○	○
LV2	×	×	×	×	○	○	○
LV1	×	×	×	×	×	○	○

エスナ的熟练度与效果
（以全体为对象）

	战斗不能	石化	青蛙	忘却	诅咒	猛毒	暗黑
LV7 以上	○	○	○	○	○	○	○
LV6	×	○	○	○	○	○	○
LV5	×	×	○	○	○	○	○
LV4	×	×	×	○	○	○	○
LV3	×	×	×	×	○	○	○
LV2	×	×	×	×	×	○	○
LV1	×	×	×	×	×	×	○



小心得

1 更有效率地培养角色

FC版和WSC版的《FF Ⅱ》都可以通过确定取消的秘技来轻松提升角色的能力，不过这个小技巧在GBA版中就已经被取消了，本次的PSP版同样不能使用这个秘技。那么PSP版的《FF Ⅱ》就真的只能老老实实地来培养角色了吗？答案当然是否定的。这里要介绍的是本作中两个非常好用的魔法，一个是吸取对手MP的黑魔法“アスピル”，另外一个是与对手交换HP和MP值的白魔法“チエンジ”。



▲不要怀疑图中的数值是使用了“金手指”的结果，只要善用“チエンジ”，培养出这样的角色可一点都不困难。

有了“アスピル”之后，就算在迷宫中冒险时没有充足的道具回复MP也不用担心，因为可以从敌人身上抽取。但是，这是对普通敌人而言的，碰到不死系的敌人时，对其使用“アスピル”后自己的MP反而会被对方抽取，如果“アスピル”的等级高的话，有时甚至会被对手吸完全部MP。这样一来，战斗结束后被抽取掉MP的我方角色，其MP和魔力几乎都会得到一定程度的提高。

如果嫌这个方法只能提高MP和魔力还不够有效率的话，那就使用“チエンジ”魔法吧。利用这个魔法故意去和那些HP和MP都很低的杂兵交换HP和MP，那么我方成员很容易就会进入濒死状态，战斗胜利后角色的HP、MP、体力、魔力和精神都会得到成长，利用这种方法很快就可以培养出数值看上去“很美”的角色。

2 节俭是美德





▲同样的角色和能力，前一张图是HP未满状态下的住宿开销，后一张图是HP全满状态下的住宿开销，对比一下，差距还是挺大的。

当角色的HP和MP有所消耗时，去宿屋休息便可以完全回复HP和MP。但你有没有发现本作中在宿屋中住宿所需的费用其实是根据角色当前的HP和MP值来决定的？需要回复的HP和MP越多，宿屋收取的住宿费就越高。有了这个概念后，在住宿时先用回复魔法尽量回复角色的HP后再去住宿，住宿费就会低上不少。这个方法在游戏初期还是有一定用处的，不过到了后期就没什么太大实用价值了，因为这个游戏从中盘开始压根就不会缺钱。



3 二刀流

本作中的所有角色都可以两手装备武器。游戏中的众多武器种类中，只有弓箭是必须两手装备的，装备后另外一只手上的装备会自动卸下。其他均为单手武器，可以左右手同时装备。当角色的HP等能力值达到一定程度后，玩家不妨考虑卸下盾牌腾出手来装备武器，这样一来角色的攻击能力就会有所提升，虽然在非习惯用手上装备武器攻击效果不会非常明显，但攻击效果确实是得到提高了。

4 飞空艇大提速

驾驶飞空艇时如果按住×键，其飞行速度就会变为原来的两倍。如果你还是觉得这种速度不够刺激，那么不要紧，这里还有一种令飞空艇再度提速的方法。当坐上飞空艇时按下×键31次，这样飞空艇的速度就会再度提升。

流程攻略

アルテアの町

长久的和平被打破，パラメキア帝国的皇帝从魔界召唤出魔物，开始了征服世界的计划。フィン王国为此成立了反乱军，却在帝国的总攻击下全线败退，失去了根据地的反乱军最后不得不撤退到边境小镇アルテア。在侵略战争中丧失了家园的4位年轻人在逃亡过程中被帝国的黑骑士堵截，幸得反乱军所救才幸免于难。一开始的战斗是剧情上必败的一战，因此不用担心Game Over。在フィン公主希露妲（ヒルダ）和法师敏吾（ミンウ）的帮助下，主人公弗利奥尼尔（フリオニール）、玛利亚（マリア）和凯（ガイ）恢复了知觉，但玛利亚的哥哥莱昂哈特（レオンハルト）却与3人失散了。前往谒见室与希露妲见面，弗利奥尼尔等人希望加入反乱军，但希露妲却出于3人的安危考虑没有答应。此时可以从希露妲处打听到暗号“のばら”，据说被帝国抓获的人质都被关押在フィン王国，也许莱昂哈特就在那里，众人决定先去那里打探一下情况。可以自由行动后不妨在反乱军据点和アルテア镇好好转转，可以打听到不少情报，另外回复魔法“ケアル”是一定要买的，建议让每人都学会。在镇上可以见到カシュオーン王国的王子戈顿（ゴードン），他的哥哥在战争中丧生后，本来就沉默寡言的他变得更加没有了自信。此外还可以见到义贼保罗（ポール），据说他从不对反乱军下手。フィン在アルテア的北方，前去途中会经过ガテア村，那里虽然与流程没有关系，但可以打听到フィン酒场的情报，并且出售的东西也比アルテア稍微好一些，因此去一下还是有必要的。



▲フィン王国的国王在战争中遭到了冷箭卧床不起，所有事务都由女儿希露妲来代理执行。

フィンの町

镇上已经被帝国军占领，并且移动时也会碰到魔物发生战斗。如果与帝国军对话就会进入战斗，以主角们此时的能力是很难获胜的，因此不要去招惹他们。一直北行绕过围墙可以来到酒吧，与右上的酒场老板对话并询问“のばら”他就会打开暗道。进入暗道后可以得到3个回复药，并见到一名受伤的男子，可惜的是，男子并不是弗利奥尼尔等要找的莱昂哈特。向男子询问“のばら”可以得知他的身分。男子名叫斯科特（スコット），是カシュオーン的王子，同时也是戈顿的哥哥。斯科特希望弗利奥尼尔等人能够帮他传话给自己的弟弟，告诉戈顿他是个很有本事的人，让他更有自信。另外从斯科特口中还可得知，フィン王国之所以节节败退是

伯根（ボーゲン）伯爵的背叛所致，现在的伯根已经是帝国的将军。斯科特临死前，将“指轮”（リング）交给了众人，并表示此物今后一定会派上用场。



▲斯科特深爱着希露妲，但由于自己命不久矣，他还是将这份感情埋藏在了心中。

アルテアの町

回到アルテア，将“指轮”交给希露妲后，希露妲就会承认弗利奥尼尔等人的能力并邀请他们加入反乱军。与希露妲对话可以得知“秘银”（ミスリル）的消息并记下词汇“ミスリル”。帝国军之所以能如此轻易就占领フィン，与强力的秘银装备是分不开的，因此反乱军要想取得胜利，也必须加强装备。据悉住在サラマンド的约瑟夫（ヨーゼフ）知道秘银的下落，众人接到的第一个任务便是前往サラマンド调查情况，白魔导士敏吾也将与众人同行。与敏吾对话可以得到“小舟”（カヌー）。再次与希露妲对话可以得知帝国为了后备军力，正在バフスク建造大战舰，记下暗号“大战舰”，询问“大战舰”还可以打听到暗号“飞空艇”。飞空艇原本是由フィン王国的白骑士希德（シド）制造的，现在希德正在ポトフ镇利用飞空艇搭乘游客来赚钱。



▲前往大地图北方的サラマンド可以步行去（不过比较远），也可以先坐小舟到パルム再搭船到ポトフ，然后坐飞空艇前去。虽然这种方法需要花钱，却可以免去遇敌的麻烦。

サラマンドの町

约瑟夫的家在小镇的右上。与约瑟夫对话后询问“ミスリル”，约瑟夫虽然知道秘银的下落，但由于他还无法信任弗利奥尼尔等人，因此先准备先考验一下众人，让弗利奥尼尔等先去セミテ瀑布的洞窟救下镇上的居民。洞窟位于地图左方，离开サラマンド后一直左行，无路可走时在坐小舟就可以去到那里。サラマンド东西两侧会发现两个洞窟，进入后会发现这是PSP版新增的“秘纹迷宫”，如果有兴趣的话可以先去看看，如果想发展流程也可以不管它们等以后再去挑战。来到セミテの滝之后先一路前往B3F，进入左上的房间可以见到被帝国俘虏的奴隶，保罗竟然也在其中。人群中还发现了约瑟夫的女儿奈莉（ネリー），伯根为了威胁约瑟夫，将其作为了人质。发生剧情过后继续前进来到B5，在深处会与BOSSサージェント发生战斗，胜利后就可以从宝箱中获得重要道具“ミスリル”。另外需要指出的是，B5F东北（BOSS战的房间前）的宝箱中可以取得转移魔法テレポ的魔法书，不过调查后会与ランドタートル发生战斗，其弱点是冷气魔法，普通物理攻击很难对它造成伤害，因此记得调查前一定要让会冷气魔法的角色保留一定MP。



▲救下奈莉后再次与约瑟夫对话，可以打听到不少重要情报。当然如果不对话直接回アルテア发展剧情也是可以的。

アルテアの町

回到反乱军据点，与希露妲对话后出示道具“ミスリル”，她会提示弗利奥尼尔将其交给镇上武器屋的托布尔（トブール）。按照吩咐前往武器屋，将秘银交给托布尔后他会帮众人打造全新的武器装备，以后就可以在アルテアの町、パルムの町和ポフトの町的

武器屋购买秘银装备了。回到希露妲处，得知指挥建造帝国大战舰的是位非常有能力的暗黑骑士，所幸他现在正在负责别的事务，而帝国也正因为秘银被夺而阵脚大乱，因此这个时候是前去バフスク阻止帝国建造大战舰的最佳时机。



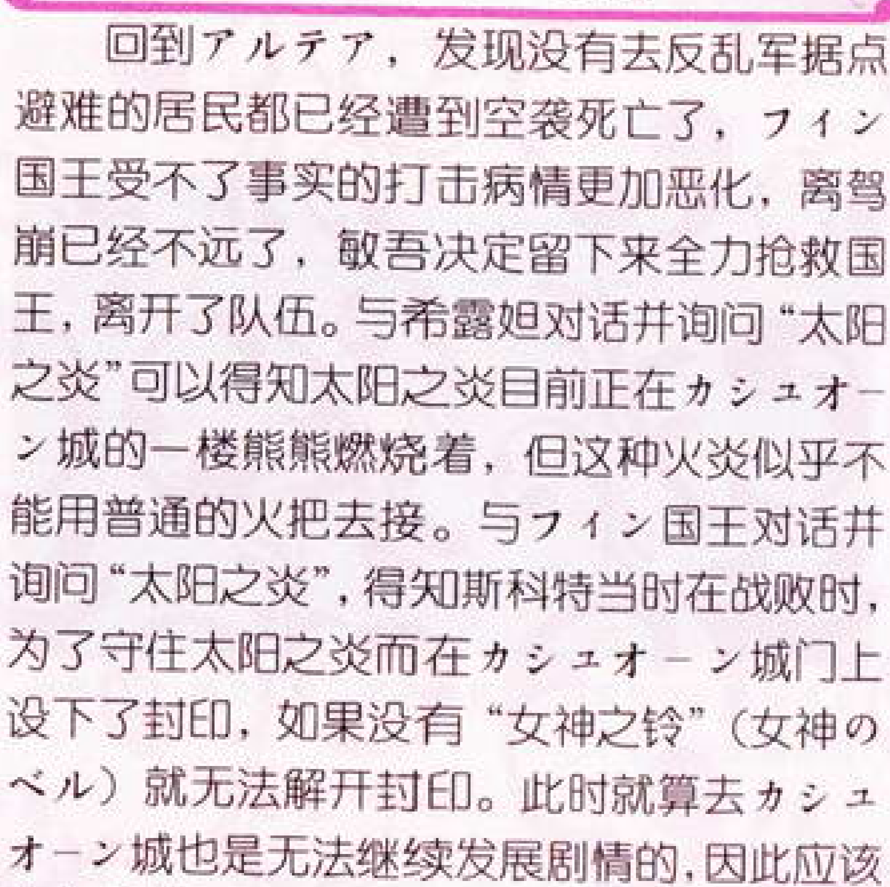
▲秘银装备是初期比较强力的装备，并且パルム、ポフト出售的装备种类和アルテア的有一定区别，因此可以购买后最好再去前两个镇上转一转。

バフスクの町

バフスク在ポフト东边，镇上可以发现伯根，不过就算和他对话也不会进入战斗，不必担心。在镇子西南可以发现一名把守的帝国士兵，与其对话后询问“大战舰”可以得知他是反乱军的间谍，之后可以前往バフスクの洞窟。洞窟的构造非常简单，在B2F会遇到暗黑骑士，他表示大战舰已经建造完毕并劝说弗利奥尼尔等人向帝国投降。大战舰起飞后回到洞窟，在B2F出口右侧的房间中可以找到“通行证”（つうこうしょ），之后就可以从右侧的转移点离开了。有了大战舰的帝国加快了侵略进程，许多地方都遭到了空袭。在ポトフ与希德对话后询问“飞空艇”，得知大战舰和飞空艇的原动力都为“太阳之炎”，不过太阳之炎很难控制，如果火炎过多就会暴走导致飞船引擎爆炸。



▲バフスクの洞窟构造简单，而且也没有BOSS把守，打起来还是比较轻松的。



アルテアの町

回到アルテア，发现没有去反乱军据点避难的居民都已经遭到空袭死亡了，フィン国王受不了事实的打击病情更加恶化，离驾崩已经不远了，敏吾决定留下来全力抢救国王，离开了队伍。与希露妲对话并询问“太阳之炎”可以得知太阳之炎目前正在カシュオーン城的一楼熊熊燃烧着，但这种火炎似乎不能用普通的火把去接。与フィン国王对话并询问“太阳之炎”，得知斯科特当时在战败时，为了守住太阳之炎而在カシュオーン城门上设下了封印，如果没有“女神之铃”（女神のベル）就无法解开封印。此时就算去カシュオーン城也是无法继续发展剧情的，因此应该先去寻找女神之铃的下落。

雪原の洞窟

前往サラマンドの町与约瑟夫对话并询问“女神のベル”，他表示女神之铃在雪原洞窟中，不过要前往那里必须要用到他的雪上船才行。雪上船目前正藏在セミテの泷中，前往セミテの泷B1层中调查中上方蓝色石块右上角的墙壁就会出现隐藏通道，进去后就可以获得雪上船，这样就可以前往大地图北方的雪原洞窟了。来到雪原洞窟后前往B5F，与ジャイアントビーバー对话后询问“女神のベル”，就可以从该房间右方的暗道继续前进，战胜BOSSアダマンタイマイ（弱点为冷气魔法，普通攻击对它基本无效）后可以得到女神之铃。从后方的门回到B1F，在出口处会见到伯根并与其发生战斗，他的能力非常低，几个回合就可以搞定。当弗利奥尼尔等准备离开时，巨大的岩石向众人滚来，约瑟夫为了帮众人挡住岩石失去了生命。



▲乘坐雪上船的时候按住○键后再连续按下×键22次就可以玩到类似神经衰弱的小游戏，根据完成的情况可以获得道具和金钱作为奖励。另外，当青蛙魔法“トード”的熟练度达到16级时，卡片的图案会发生变化，奖品也会升级。

カシュオーン城

去ボトフ花400大洋乘坐飞空艇可以来到カシュオーン城，城的1楼中央燃烧着太阳之炎，但目前还无法获得，可以暂时无视。在被封印的门前使用“女神のベル”就可以继续前进，在2F会遇到戈顿，他虽然也想去城中取得接太阳之炎的“艾基鲁火把”（エギルのたいまつ），但由于此时城中都是魔物无法轻举妄动，因此他决定加入弗利奥尼尔等人的行列一起去取火把。在城的6F与把守火把的BOSSレッドソウル发生战斗，レッドソウル会使用8级的火炎、冷气和雷电魔法攻击，并会吸收我方的魔法攻击，因此必须用物理攻击速战速决。战胜レッドソウル后获得火把，回到1楼就可以接下太阳之炎了。离开カシュオーン城的时候发生剧情，希德的飞空艇被帝国的大战舰捕获。



▲カシュオーン城南方有陆行鸟之森，进去后抓只陆行鸟就可以快速回到アルテア并可以免去遇敌烦恼。如果体力和道具充足的话，甚至可以不回アルテア直接乘坐陆行鸟前往大战舰。

大战舰

回到アルテア，得知希露妲为了迎接弗利奥尼尔等人，乘坐希德的飞空艇前去カシュオーン城了，没想到却被帝国所抓获。大战舰目前正在フィン北方的基地进行补给，为了救出希露妲，弗利奥尼尔等人立刻赶往了那里。进入大战舰，在入口处对帝国士兵出示“つうこうしょ”进入战舰内部。在2F可以救下希露妲和希德，之后可以去5F引爆大战舰。在5F深处的引擎处使用太阳之炎就可以引爆大战舰，注意之前最好先回收一些道具，爆炸后就无法再取得了，另外如果不先救下希露妲战舰也是无法引爆的。大战舰引爆后暗黑骑士出现，玛利亚对他的声音很在意，因为他的声音和莱昂哈特的非常像。大战舰爆炸后，乘坐希德的飞空艇回到アルテア。



▲大战舰5F有很多挡路的士兵，为了避免与他们发生战斗，应该寻找没人挡路的道路前进。

アルテアの町

回到反乱军据点，フィン国王已经不行了，在临终前，他拜托众人一定要辅助希露妲指挥军队。世界赈面临灭顶之灾，フィン国王命令敏吾前去解开“究极魔法”（アルテマ）的封印，解救人类。弗利奥尼尔等人奉命前去龙骑士团之城ディスト城寻求帮助，虽然龙骑士团遭到了帝国的血洗，但フィン国王坚信还有幸存者，借助飞龙和龙骑士的力量一定会对战胜帝国有所帮助。在嘱托完毕后，フィン国王离开了人世。戈顿为了辅佐希露妲执政离开了队伍，与戈顿对话可以打听到“龙骑士”和“飞龙”的消息。要前往ディスト城必须去パルム坐船，来到パルム后发现并没有船去那里，此时一位紫发女子出现在众人面前表示自己的船正好要去ディスト，可以载众人一程。离开パルム乘坐右上的船就会发生剧情，紫发女子名叫蕾拉（レイラ），是一名女海盗，企图勒索弗利奥尼尔等人，与其手下的海盗们发生战斗并胜利后蕾拉就会加入队伍，以后就可以自由使用她的船了。



▲回到反乱军据点后与希露妲对话，会发现她的神情似乎有些诡异。

ディスト城

ディスト城位于バフスク东侧的岛上。进城后会发现一个孩子，继续前进会见到他的母亲。这对母子是龙骑士的妻儿，在他们身后的房间中有一条飞龙。卑鄙的皇帝在飞龙饮用的水中下了毒，房间中的已经是幸免于难的最后一条飞龙，不过要与其交谈需要“项链”（ペンダント）才行。在ディスト城后方有个ディストの洞窟，进入洞窟后从右上方的楼梯下去就可以获得项链。取得项链之后回到ディスト城就可以和飞龙交谈了，与其对话并询问“飞龙”，飞龙会将一个龙蛋交给弗利奥尼尔，希望他能将其投入洞窟深处的泉水中。再次前往ディストの洞窟中，从B1F右下方的楼梯可以继续前进，一路来到B5F，会发现4个并排的房间，进入右起第2个房间就能够来到泉水处，打倒BOSSキマイラ（没什么弱点，老老实实打吧）后将飞龙蛋沉入泉水中。回到城中得知最后的飞龙已经死去，悲痛的众人无奈地赶回アルテア城。



▲BOSSキマイラ在战斗中的出现头数是随机的，最多会一次性出现4头。它们会使用火炎攻击，事先最好做好相应的应对措施。

アルテアの町

回到反乱军据点，人们纷纷议论起希露妲公主的异常举动。来到希露妲的卧室，她要求弗利奥尼尔独自留下，并企图采用催眠术加害于他。此时“希露妲”露出了真面目ラミアクィーン，在众人协力之下，终于将这位假冒公主给铲除。此时突然有人闯了进来表示パラメキア的斗技场中正在举行比武大会，而优胜者的奖品居然是真正的希露妲公主。斗技场位于地图东南方的沙漠中，前去解救公主前戈顿要求加入队伍，蕾拉离队。



▲BOSSラミアクィーン会使用诱惑技能使我方自相残杀，比较难缠。打败她后有一定几率获得珍贵装备品“リボン”。

斗技场

来到斗技场中见到了パラメキア，他表示众人只要能够战胜其放出的魔物就能救回希露妲，但当众人战胜BOSSベヒーモス后，皇帝却没有履行诺言，而是把弗利奥尼尔等人打入了大牢。在大牢中调查牢门会发生剧情，义贼保罗使用安眠药迷晕了看守，救出了众人。借助隐藏通道可以快速来到关押希露妲的牢房，救下希露妲后，戈顿会护送她先行离去，戈顿离队。

回到アルテア，发现据点中已经空无一人。在镇子入口处的反乱军口中得知希露妲和戈顿为了夺回自己的城池，在フィン城附近扎了营，镇上的人们也都已经转移到那里去了（各种商店还可以使用）。来到营中，戈顿表示自己将带领反乱军去吸引帝国军兵力，而弗利奥尼尔等人作为反乱军的主力直取把守フィン城的敌司令官，迅速夺回城池。



▲借助隐藏通道可以快速地救出希露妲，至于斗技场中的宝箱，多为消费道具，如果不想浪费时间也可以不回收。

フィン城

在フィン城1F蕾拉会再次加入队伍。城中的宝箱不少，不过没必要立刻去回收。一路往上来到4F，解决掉BOSSゴートス后在城中移动就不会遇敌了，那时就可以放心地去



回收宝箱，注意3楼的3个宝箱要从1楼左下绕过上去才能取得。解决掉敌方司令官后，希露妲公主终于夺回了自己的国家。虽然莫大的胜利值得庆祝，但前往ミシディア寻求究极魔法的敏吾却还没有回来，要想真正打倒皇帝还需借助究极魔法的力量。究极魔法被封印在ミシディア塔中，想要得到它必须借助假面之力。其中白色假面就隐藏在フィン城地下，但打开前往地下的通道需要咒语，并且通道的位置在哪里希露妲自己也不知道（一连串的对话中可以记下“ミシディア”、“アルテマの本”、“假面”、“エクメトテロエス”等词汇）。

调查城中4F右上的墙壁并选择“エクメトテロエス”就可以通过隐藏通道来到フィン城地下。フィン城地下迷宫中没有BOSS，但迷宫比较大，所以打起来也不见得很省力。在B5F中的小房间中继续前进就可以取得白色假面，取得假面后利用转移点就可以直接离开迷宫。



▲在フィンの町左下的民家中可以向保罗打听到前往地下的隐藏通道的消息。不过如果事先知道了通道的地点这个步骤也是可以跳过的。在4F右上如图位置选择“エクメトテロエス”就可以发现秘道。

ミシディア

ミシディア位于大地图西南方，与黑魔道士们对话可以获得不少信息，得知南方的小岛上有一个与白色假面相对的黑色假面。在前去南方小岛前，可以先从ミシディア下方的楼梯来到镇子地下，将白色假面嵌入女神像。坐船来到南方小岛，在B5F解决掉BOSSビッグホーン后就可以获得黑色假面。获得假面后，前往ミシディア东南方的洞窟。洞窟一共有5层，在洞窟B1F会遇到挡路的弗利奥尼尔的影子，对其使用黑色假面就可以令其消失。一路前进后来到B5F，进入左上角的房间可以得到重要道具“水晶杖”（クリスタルロッド），旁边的宝箱中还有两本分别吸收HP和MP的魔法书，不要忘了取得。



▲黑魔导士之镇ミシディア的魔法屋中有近20种魔法出售，继续推进剧情之前在此整理一下各位角色的魔法非常必要。

リヴァイアサン

取得水晶杖后，众人准备前往位于アルテア西侧海域的ミシディアの塔寻找敏吾和究极魔法的下落。谁知当船刚开进目标海域时，突然发生了巨大的海啸，将船吸入了海底。弗利奥尼尔等人恢复知觉后，发现身处一个神秘的地方，而蕾拉却在刚才的海啸中失踪了（虽然蕾拉以后还会出现，但此后她不会再加入队伍）。与迷宫中的人们对话后得知这是大海兽リヴァイアサン的体内。前进途中会遇到一位名叫理查德（リチャード）的龙骑士幸存者，对其出示“クリスタルロッド”后，他会表示自己也是为了去寻求究极魔法才会被大海兽吸入体内的，因为和弗利奥尼尔等人持有相同的目的，理查德加入了队伍。继续前进会与BOSSランドウォーム发生战斗，解决掉它后就可以乘船回到原来的世界。



▲ランドウォーム只会使用直接攻击，因此非常好对付。不过需要注意的是打倒它后就会离开大海兽体内，以后再也无法进入，因此必须确认回收宝箱后再去与它战斗。3F的宝箱中有不错的武器“だいちのつるぎ”和防具“ダイヤシールド”，不要错过。

リヴァイアサン

ミシディアの塔一共有10层，因此要注意回复道具的补充。塔内的宝箱中有不少好东西，其中2F和3F可以得到火炎系装备，4F和5F能够取得冰系装备，8F更有强力魔法“フレアー”的魔法书，不过有些宝箱有强力魔物把守，回收的时候必须注意。在3F、5F和7F分别会遇到挡路的黑魔导士，与它们对话后会和巨人发生战斗。在塔顶，众人终于见到了敏吾。究极魔法被强力的力量所封印着，为了解开封印，敏吾耗尽了全身的精力。虽然弗利奥尼尔等人最终获得了究极魔法书，但这却是用敏吾的生命换来的。



▲在封印究极魔法的房间中有5个水晶，调查正中央的水晶可以获得究极魔法书。在此之前如果率先调查周围的4个水晶，就可以随机提升我方角色的能力值。需要注意的是，先获得究极魔法书再调查这4个水晶的话是无法提升能力的。

フィン城

回到フィン城，得知パラメキア皇帝发动了龙卷风，アルテア等地都遭到了龙卷风的袭击而被夷为了平地。希露妲表示，龙卷风是皇帝用自己的意念在操纵，如果再不进行阻止，那下一个被摧毁的就是フィン。戈顿认为要想阻止龙卷风，就只有从上空侵入其中破坏它。从フィン城1F左下的楼梯可以来到3F，在3F的大房间中可以见到一面巨大的镜子，对着镜子使用“ペンダント”就可以召唤出飞龙，曾经投入泉水中的飞龙蛋终于孵出小飞龙了。来到大地图上会在フィン城右上方发现龙卷风，靠近之后小飞龙便会载着弗利奥尼尔等人进入龙卷风内部。



▲此阶段前往フィンの町保罗家中与其对话并询问“龙卷”，调查其床右上的墙壁可以进入隐藏房间，里面有“吸血剑”（ブラッドソード）等不错的装备。注意打完龙卷迷宫后再与其对话就无法再打开房间了，因此要抓紧时间。

龙卷

龙卷迷宫一共有7层。在7F，弗利奥尼尔等人终于见到了皇帝。皇帝会召唤出两组亲卫队对付众人，亲卫队虽然会使用猛毒攻击，不过问题不是很大。解决掉两组亲卫队后皇帝亲自上阵，他的魔法攻击比较厉害，不过要对付他相对来说还是比较容易的。该迷宫需要注意的地方和之前的个别迷宫一样，在BOSS战后就无法再进入此迷宫了，因此一定要在皇帝一战前回收宝箱，4F和5F的钻石装备更是不容错过。

フィン城

打败皇帝后立刻回フィン城向希露妲报告了这个振奋人心的消息，希露妲非常赞赏弗利奥尼尔等人的能力，在城内举办了盛大的欢庆会。但和平是短暂的，欢庆会举行没多久，就有士兵前来报告说暗黑骑士莱昂哈特继续了王位，正准备动员新生的パラメキア帝国军前来攻打フィン城。经希露妲推测，刚刚登基的莱昂哈特现在很有可能在パラメキア城中，玛利亚准备立刻前去阻止自己的哥哥，打消他的侵略计划。パラメキア城属于山中的要塞，步行是很难接近的，听戈顿说保罗以前似乎曾经偷偷潜入过パラメキア城，他也许会知道进入其中的方法。

来到保罗家中，众人见到了遭到龙卷风袭



▲此次战争中失去了太多同伴的性命，希德也是其中一位牺牲者。

击而奄奄一息的希德。希德建议大家使用飞空艇从城顶攻入内部，并把自己心爱的飞空艇借给了众人，听取完他的建议后，希德也离开了人世。前往ポトフ可以得到飞空艇，之后就可以驾驶飞空艇自由在世界各地展开冒险了。

パラメキア城

パラメキア城位于斗技场的东北方，进入后除非将其攻克否则无法再出来，打完这个迷宫以后也无法再次访问这里，因此进入前要事先做好准备。乘坐飞空艇来到这里后，弗利奥尼尔等人会从上空侵入直接来到7楼，不过前进不了几步就会掉到1楼从底层开始往上爬。来到顶层后会见到莱昂哈特，玛利亚等人几经劝说，但莱昂哈特还是不听劝告，甚至还想与众人开战。正在此时，原本已经死亡的皇帝突然出现在众人身后，他企图发动强力魔法将众人全部葬身于此，理查德见状，召唤出飞龙让弗利奥尼尔和莱昂哈特等4人逃离了城堡，自己则由于不敌皇帝的猛烈进攻而壮烈牺牲。



▲在パラメキア城顶层会见到暗黑骑士莱昂哈特，不过放心，这里不用与他发生战斗。

フィン城

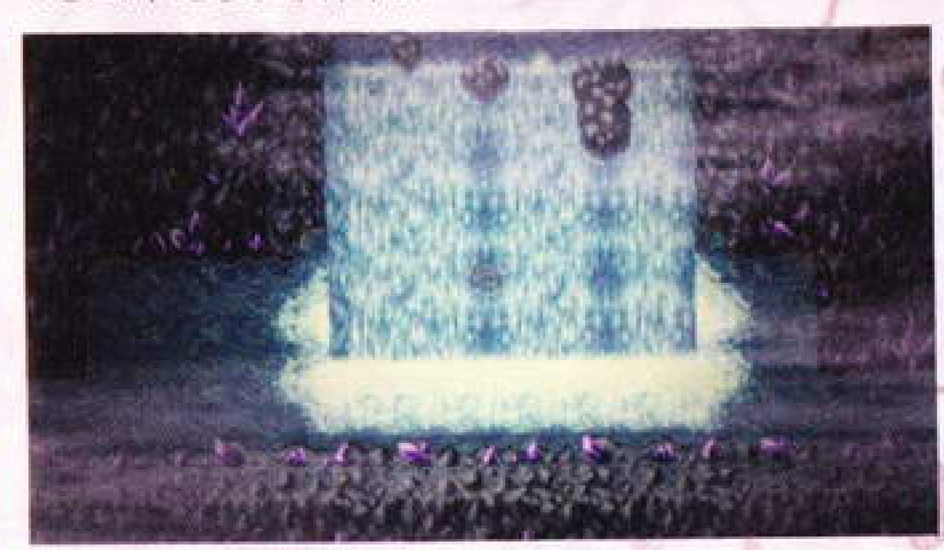
回到フィン城，将皇帝复活和理查德牺牲的事情告诉给希露妲公主，莱昂哈特终于也在众人的劝说下加入了队伍。接下来就要为最终战做准备了。听戈顿说，跟随皇帝复活而出现的恐怖城堡正是地狱魔王之城パンデモニウム，据カシュオーン的传说表示，ミシディア附近有一眼叫做ジェイド的小泉，那里似乎是魔物们从地狱来到人间的通道，只要前往那里说不定就能直捣皇帝的老巢。



▲剧情发展到此，前往ディスト城与那对母子选择"龙骑士"对话后将理查德的死讯告诉他们，母亲就会将系列的著名武器"石中剑"（エクスカリバー）送给众人。

ジェイド

ジェイド位于ミシディア所在大陆的东北端（一个小泉眼），迷宫一共有6层，各层都有很多小房间，如果没有走对房间就很容易遭遇战斗。下面给出正确的行走路线以方便各位过关：在B1F从右下的房间进入可以来到B2F，B2F右上的房间可以前往B3F，通过B3F右下角的房间可以前往B4F，B4F右下的房间可以通往B5F，B5F右下的房间通往B6F。来到B6F后一路前进就可以前往本作中的最终迷宫パンデモニウム了。ジェイド迷宫中有不少不错的装备品，除了B4F有3个宝箱在该层上方的小房间内之外，该迷宫中的其他宝箱均在房间外部，因此除了特定的房间外其他小房间根本没有访问的必要，可以免去不必要的麻烦。



▲B3F中某个瀑布后面可以买到魔法，可以在这里稍作整备。

パンデモニウム

最终迷宫一共有10层，里面的敌人比之前强了不少，不能掉以轻心。1F没有什么好说的，只要沿着道路走下去就可以了，没有宝箱可以拿。2F的道路也不复杂，一路来到左上角可以通过转移点来到下一层。来到3F后在转移点往上走可以前往4F，如果往下方走则可以获得宝箱。



▲在4F4个并排的小房间处，如果进入最左侧的房间会来到5F中下，前往左上可以获得“げんじのこて”。如果不断穿越暗道前往5F右上角，在右上方继续前进会进入隐藏房间，里面可以得到强力武器“マサムネ”。

来到4F后，前方会见到4个并排的小房间。最右边的小房间进去后会来到6F东侧，调查宝箱后会与强敌ベルゼブル发生战斗，它会使用多种16级的强力魔法，但如果装备吸血剑可以很轻松地战胜它，胜利后可以获得强力装备“げんじのよろい”；右起第2个小房间进入后来到6F中下方，宝箱可以通过暗道过去获得，宝箱中的物品为“リボン”，调查后会与强敌アスタロート发生战斗，用吸血剑同样可以轻松解决它，宝箱左侧有暗道继续前进，可以找到通往4F西侧的转移点；左起第2个房间进入后来到5F东南方，前进后通过暗道可以发现一个宝箱，调查后与强敌ティアマット发生战斗，吸血剑对它同样有效，战斗胜利后获得“げんじのかぶと”；最左边的房间进入后可以来到5F中下，通过暗道来到地图左上可以发现宝箱，调查后会与丧尸化的伯根（ゾンビボーゲン）发生战斗，此敌是4个敌人中最好对付的一个，胜利后获得“げんじのこて”。

全部回收完强力装备后，从4F右起第2个房间通过转移点来到4F西侧，继续前进通过转移点传送到7F。7F地形不复杂，一路绕道左下就会发现转移点。8F的转移点在地图右上方，来到9F后通过左下的转移点可以进入10F与最终BOSS皇帝进行最后的战斗。皇帝的HP只有15000，但他的物理攻击附带吸血效果，必须警惕，此外他还会使用高等级的全体魔法攻击，战胜他后就会迎来最后的结局。



▲吸血剑对最终BOSS同样适用，如果配合一些辅助魔法，不出两个回合就可以解决掉他，要对付他简直易如反掌。



尾声

漫长的战斗终于结束了，没有了皇帝的威胁，大地重新呈现出一派和平的景象。在战争中逐渐成长起来的戈顿成为了カシュオーン王国的新君主，并与希露妲公主一起，携手为重建各自的国度而努力。莱昂哈特选择了独自离去，虽然玛利亚极力阻止，但莱昂哈特还是没有回头的意思。发生了这么多事，一切都已经回不去了，曾经的4位年轻人已经不可能再像以前那样自如地生活在一起，也许莱昂哈特的离去对大家而言都是最好的决定吧。



▲从游戏一开始，玛利亚就一直板着苦瓜脸，通关时她终于露出了笑脸……

看完制作人员名单后电脑会要求玩家生成一个通关存档，只要读取这个存档，就可以在《FF II》的世界中继续冒险。如果游戏中还有什么要素没有收集完毕，通关后可以读取这个记录继续去将它们慢慢完成。通关之后，标题画面中会追加“重生之魂”（Soul of Re-Birth）模式的选项，并且“Extra”一项中会追加音乐鉴赏功能，以便玩家随时欣赏游戏中的动人音乐。



▲战争已经结束，迎来和平的人们也许总有一天会忘记曾经水深火热的生活，但他们却永远不会忘记那些拯救了世界的英雄们。

隐藏迷宫攻略

重生之魂 (Soul of Re-Birth)

“重生之魂”是GBA版中新加的模式，这个模式在PSP版中同样保留了下来。将游戏通关一遍后，在标题画面中就可以选择进入这个模式，此模式中的存档是与游戏本篇的存档各自独立的。这个模式最特别的地方是玩家操作的角色并不是弗利奥尼尔等主人公，而是敏吾、斯科特、约瑟夫和理查德4位在剧情中已经死去的角色，讲述的是弗利奥尼尔等人在挑战本篇最终迷宫时，已经死去的角色们在另一个世界发生的故事。需要注意的是，敏吾、约瑟夫和理查德在此模式中的能力和装备都是继承游戏本篇中他们去世时的状态的，因此如果在本篇中没有一定程度地培养他们，那么这个模式打起来会非常困难。另外，这个模式中有许多敌人都是本篇中所没有的，因此要想收集完怪物图鉴，此模式也是一定要打的。下面就为大家介绍一下这个模式的攻略方法。

迷の洞窟

这个迷宫一共有5层，迷宫结构与本篇中的ジェイド是左右相反的。一开始敏吾会与斯科特合流，共同对付3名敌人（サージェント×2、黑骑士），解决掉他们后从B1F左侧的房间前往B2F。在B2F的右上角上可以遇到正准备和丧尸化的伯根对决的约瑟夫，3人协力打倒丧尸伯根后约瑟夫加入队伍。虽然此时队伍中有3名同伴，但由于约瑟夫在本篇的早期就已经死去，能力并不高，所以还不能掉以轻心。B2F前往B3F的道路在地图左上角，来到B3F后可以在瀑布中购买到魔法，从左下角的房间进去可以来到B4F。B4F的出口在左边的房间，不过在去下一层之前最好先去上方的房间中回收3个宝箱。来到B5F后，会在途中见到一条沙虫，调查之后理查德会出现并加入队伍，“重生之魂”模式的4位同伴终于全部凑齐了。从左边的房间可以前往B6F，B6F的结构非常简单，一路前进就可以通过转移点前往マハノンの町。



▲由于谜の洞窟的结构是与ジェイド相反的，因此在B3F最下面的瀑布中还是可以买到魔法的。比较实用的“ヘイスト”和“バーサク”最好买下来，以后对付BOSS的时候非常有用。

可获道具一览

B1F	エリクサー、エーテル
B2F	とうぞくのこて、エーテル、こだいのつるぎ
B3F	ぎんのむねあて、エーテル
B4F	ハイポーション、オーラのほん、めぐすり、まじんのやり、おうごんのたて
B5F	ハイポーション、まもりのゆびわ、ハイポーション

マハノンの町

镇上有宿屋、防具屋、魔法屋等商店可供利用。在酒场中可以找到希德，在武器屋中可以见到托布尔，这些都是在本篇中已经死去的人。如果在本篇中没有培养敏吾等角色，那么想要打穿这个模式是提高能力的，对于想要苦练能力的玩家来说，小镇中宿屋和道具店的作用十分重大。镇的上方和右边还有两个转移点，上方的转移点可以前往谜の宫殿，右方的转移点则可以前往封印の部屋。



▲武器屋和防具屋中出售的物品虽然说不上很强力，但如果你的敏吾等人身上的还是初级装备，那这些装备存在的价值可就完全不一样了。



封印の部屋

封印の部屋不是剧情上必须要来的地方，

即使不访问也可以通关。房间的构造很简单，一直前进就会来到封印究极魔法的房间。与本篇一样，只要调查房间四周的水晶，就可以随机提高我方其中一位角色的知性、素早、精神和力量值，每项能力上升的点数均为10点。调查中央的究极魔法书后会与アルテマウェポン发生战斗，它的HP高达15000，与它战斗时要善于运用辅助魔法来提升我方角色的攻击力和攻击回数。



▲与本篇一样，如果先调查中央的究极魔法书，那么即使调查四周的水晶，能力也不会再提高了。这里的BOSSアルテマウェポン对“重生之魂”模式中的4位角色来说还是非常强大的，应付的时候一定要小心。



谜の宫殿

マハノンの町上方的转移点可以来到谜の宫殿。谜の宫殿的构造与本篇中的パンデモニウム是左右相反的，里面的敌人非常强劲，并且进入之后是无法用转移魔法快速退出的，因此如果决定了一直打下去，就需要带够充足的道具，以免打到一半后弹尽粮绝又无法退出。4个并排的房间中进去仍然会与强力敌人发生战斗，战斗胜利后同样可以取得强力的装备，因此建议一个不剩地将它们全部回收。在迷宫的最深处，等待玩家的“重生之魂”模式最终BOSS仍然是皇帝，该模式中他的HP高达25000，利用辅助魔法提升自己能力仍然是打倒他的好办法。“重生之魂”模式打完后，电脑会像本篇一样要求玩家生成一个通关记录，读取这个记录之后会从マハノンの町开始游戏，而之前培养的角色能力自然都是全部保留的。

可获道具一览

2F	エーテル
3F	げんじのこて
5F	ほしくずのロッド（敌：ヤマタノオロチ）、ひりゅうのやり（敌：ブラックドラゴン）、ワイルドローズ（敌：ルシファー）
6F	リボン（敌：コウテツキョジン）、ブレイサー（敌：ベルゼブルソウル）
7F	げんじのかぶと
8F	イージスのたて、げんじのよろい



▲谜の宫殿是“重生之魂”模式的最终迷宫，如果能力不够建议先去谜の洞窟提升一下各项能力，否则根本就是寸步难行。

秘纹迷宫

秘纹迷宫是PSP版中首次加入的隐藏迷宫，它不像“重生之魂”那样要在通关后才能开启，而是在游戏初期就可以进入。秘纹迷宫一共有3个，“秘纹迷宫 · 西北”在サラマンド西侧，“秘纹迷宫 · 东北”在サラマンド东侧，“秘纹迷宫 · 南”在パルム东边对岸。在秘纹迷宫中无法存盘，无法使用转移魔法快速脱出迷宫，并且一旦使用词汇进入了迷宫内部，直到打倒底层的BOSS都无法退出。如果在迷宫中全灭的话，会直接退回到标题画面。3个秘纹迷宫都是有固定层数的，其中秘纹迷宫 · 西北一共有4层，底层的BOSS为ティアマット；东北一共有7层，底层的BOSS为ベルゼブル；南一共有10层，底层的BOSS为ブラックドラゴン。BOSS的强度会随着剧情的推进而变化，越是接近后期BOSS的能力就越高。打倒这些迷宫最底层的BOSS后，迷宫的封印就会被解开。当3个迷宫的封印全部



▲“秘纹圣域”位于ポフト的北方，在大地图上的位置并不明显，如果不细心寻找很容易忽略。

解开后（顺序不限），可以前往位于ポフト北方的秘纹圣域底部与デュミオン对话，此时他会为了考查玩家的能力而召唤出PSP版的原创怪物フレキオス对付众人。战胜フレキオス后，玩家有机会询问デュミオン已经记下的词汇，根据询问词汇的不同，会取得不同的道具。需要注意的是，解开3个迷宫的封印后如果不去圣域打败フレキオス，这3个迷宫是无法再度挑战的。反之，如果打败了フレキオス，那么迷宫就会再度开启，玩家可以继续挑战，以此反复。

秘纹迷宫最大的特点就是每进入一层都要报一个词汇，根据词汇的不同生成的迷宫也会不同。除了游戏本篇中的13个词汇外，根据条件解开迷宫中的谜题就有可能记下新的词汇，这些词汇生成的迷宫中满足条件又会派生出新的词汇。游戏中的词汇数多达40个以上，也就是说在秘纹迷宫中玩家可以挑战的迷宫版图有40多种。需要注意的是，各个词汇之间是有相性设定的，在迷宫攻略过程中，如果各层的词汇之间相性较好的话就会有好事发生。另外，角色和词汇之间也是有相性设定的，但是这对迷宫本身没有影响。由于时间的关系，笔者还没有对相性进行进一步的研究，有机会的话再对此进行补完吧，这里先介绍各个词汇生成的迷宫的攻略方法。



▲フレキオス是PSP版中的原创怪物，会使用各种16级的特殊攻击。



のばら

迷宫中可以发现几个正在与反乱军战斗的帝国士兵，将版图中的帝国士兵全部解决掉后，与画面中央的反乱军对话可以记下词汇"追迹"。此层的封印位置在版图的左上方，调查后使用词汇可以来到下一层。



ミスリル

与地图右下角的男子对话，他会拜托玩家去寻找"ミスリルの原石"。原石隐藏在井口中，如果调查了没有原石的井口，就会与魔物发生战斗。正确找到原石后与之前的那名男子对话，可以记下词汇"镜"。此版面的封印在上述男子的左方。



大战舰

大战舰的引擎暴走了，与帝国士兵对话的话，站在变红的地板上就会遇敌。此版图的目的是要阻止引擎的暴走。引擎的位置在版图的中央，对其使用带冷气的道具（比如：冷气魔法书和"南极之风"等）就可以阻止其暴走，阻止完后地板就不会变红了。之后与起始位置附近的帝国士兵对话可以记下词汇"地下水路"。该版图的封印在地图正下方。

飞空艇



与飞空艇上的人们对话，会发现他们在寻找什么东西。封印附近的男子需要钉子，在图中位置中的木箱中可以找到。与地图左上的男子对话可以得到"锯子"（のこぎり），将其交给封印右上的男子。画面右上角可以找到"锤子"（かなづち），将其交给需要的男子后物品收集完毕。当将以上3样物品中的最后一样交给需要的人时，可以从该人处记下词汇"风"。



太阳の炎

与版图中的火炎对话会进入战斗，但是与左下的火炎对话是不会进入战斗的，它会要求玩家给它火属性的道具（如：火炎魔法书），按要求给它后它会告诉玩家其他词汇生成的迷宫攻略提示。该层的封印在画面右上角。

女神のベル

此版图中有的地方会听到清脆的铃声，当铃声越来越急促时，说明越靠近目标地点。如果此时发现墙壁上有发光点，调查墙壁就会记下词汇“浓雾”。版图中可以调查的墙壁一共有两处，但发光点出现的地点是随机的，玩家可以根据铃声来判断。此版图的封印在地图中央。

龙骑士

与火炎对话后选择“いいえ”会进入战斗。按照マイア（地图右边）→オルガ（地图左边）→ビシャス（地图左上）的顺序击破魔物后，与地图右下的领主对话可以得到其他版图的攻略提示。该版图的封印在地图左上。

飞龙

此版图没有敌人。在地图中央会发现一条飞龙，与其对话后顺序使用“めがみのベル”和“ペンダント”，之后飞龙会要求玩家给它回复道具（如“ポーション”），照办后可以记下词汇“暗黑”。该版图的封印在地图左下。

アルテマの本

地图左方有个黑魔导士，将トード魔法书交给他后，可以从他那里记下词汇“魔力”。该版图的封印在地图正上方。

ミシディア

上方会发现一个巨人，与其对话后会出现选项，如果选择“いいえ”的话就会和他进行战斗，无法获得石版，当然词汇也是无法学会的。与他的对话一定要选择“はい”，之后顺序将“ポーション”、“エーテル”和“エリクサー”交给他，他就会让出道路来，之后调查后方的石像就可以得到“谜の石版”。将石版交给地图左下的男子后可以记下词汇“沙漠”。

假面

比较麻烦的一个版图，玩家需要把自己的影子移动到版图中的红色地板上。麻烦的是影子不能由玩家直接去移动，而是会根据玩家的行动来决定移动方向。影子的上下移动方向和玩家是相反的，而左右是相同的。在移动的时候要算准步数，另外利用一些障碍来更有效率地移动也是必须的。将影子移动到指定位置后与其对话可以记下词汇“冰河”。此版图的封印在最上方。



エクメトテロエス

从初始位置向上移动会发现3个挡道的帝国士兵，与最右边的帝国士兵对话后选择“エクメトテロエス”他就会让开道路。与深处的帝国士兵对话后选择“はい”会与“ダークベヒーモス”发生战斗，胜利后可以记下词汇“大森林”。此版图的封印在地图左上。

龙卷

与封印附近房间中的老人对话，可以记下词汇“巨人”。初始地点右下角有暗道可以较快地前往目标地点。



▲此版面中有很多暗道，只有通过暗道才能来到老人处。

パラメキア

此版图中有很多落穴，如果踩到的话就会掉入其中，之后要用转移点才能回到初始位置。由于不能存盘，所以不能采用S/L大

法来步步为营，要想达到右上角的封印处非常麻烦，各位在玩的时候不妨手头准备好纸笔画下地图。在众多落穴中，有一个洞穴落下去后会见到一名海盗，与他对话后可以记下词汇“铁格子”。

ジェイド

调查瀑布后方的宝箱后会与ベルゼブル发生战斗，战斗胜利后可以记下词汇“忘却”。本版图的封印在地图左上方。

追迹

本层的封印在地图右下，地图左方会得到其他版面的攻略提示。

镜

本版图是左右对称的，其中右上角是封印，左上角的人会给出其他版图的相关提示。

地下水路

在水中移动时有时会遇到アダマンタイマイ，打倒它后与地图中上的男孩对话可以记下词汇“洞窟”。本版图的封印在地图左下。

风

又是相当麻烦的一个版图。本版图的封印在地图右侧，但移动的时候非常麻烦。移动时会不断有风从随机方向吹过来，而道路又非常狭窄，因此一不小心就会被风吹下去从初始位置重新来过。这里有个小窍门，当碰到那些分叉路口时，站在路中央就不用担心会被风吹下去了。



浓雾

本版图的封印在左上角。封印下方有名男子，与其对话后他表示很想知道本版图右下角无法打开的宝箱中的内容。调查地图右上角的开关后宝箱会打开，里面是一本古老的书物，将内容告诉男子后他会告诉玩家“龙骑士”版图的攻略提示。



暗黑

这个版图同样很烦人。在地图上可以发现很多亡灵，与它们对话后它们就会消失，玩家的目的是要与所有的亡灵对话。但麻烦的是，通往这些亡灵处的道路是看不见的，而迷宫的构造又很复杂，所以玩起来很头疼。与所有亡灵对话后再与画面右方的亡灵对话会记下词汇“雷云”。



魔力

比较简单的一个版图。与魔物对话后，选择“はい”会与スフィンクマイラ发生战斗。5处魔物全部解决掉后会记下词汇“魂”。此版图的封印在地图左边。

沙漠

又是一个比较简单的版图。移动到起始地点左侧会掉进流沙，里面会发现一名男子，与其对话后记下词汇“オアシス”。



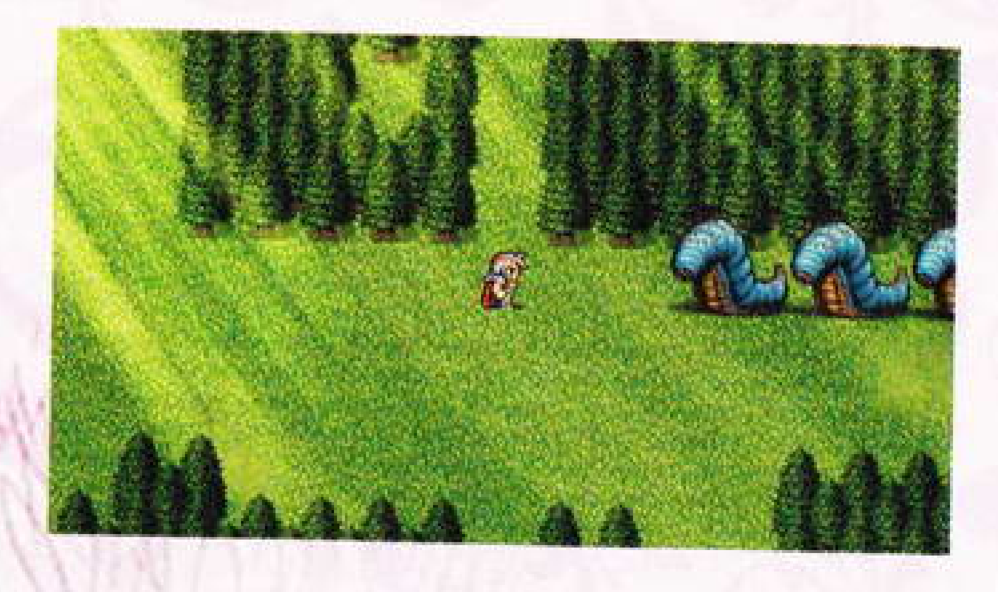
冰河

这个版图中会发现几个由ジャイアントビーバー守护的宝箱，不要理会这些宝箱，直接和地图右下的ジャイアントビーバー对话可以记下词汇“欲望”。



大森林

与帐篷前的男孩对话得知森林中出现了许多巨大的虫子。对话后往下走就会发现有许多大虫子成群地从右边移动过来，正面调查它们就会进入战斗。将大虫子全部解决掉后再与男孩对话可以记下词汇“炎”。本版图的封印在左下角。





巨人

此版图的攻略方法比较简单，道路也不太容易迷路。在途中会发现许多挡路的巨人，要将他们打倒后才能继续前进。在版图的最上方会找到巨人族的族长，与其对话后会记下词汇“理想乡”。



铁格子

本版图中有很多隐藏通道，而且隐藏通道是出现新词汇的关键所在。首先从地图左方的暗道一直上行，途中会踩下机会（有音效确认）。踩下机关后，从地图右下角的暗道一直上行到底后再左转会踩下第2个机关。来到地图的中央会发现5个并排的牢房，在最右边的牢房左上有暗道，踩下机关后，从下方3个并排的牢房中最左边的一个牢房通过暗道进入最右边的牢房，里面会发现一个囚犯，与其对话后记下词汇“历史书”。



忘却

来到该版图后前进会发生剧情，一直前进会发现一名正在寻找自己孩子的女性。他的孩子在地图的右上角，与孩子对话后会发生剧情，记下词汇“希望”。



洞窟

从初始地点一直往左走会发现一位老人，与其对话后他会拜托玩家寻找隐藏在蓝色岩石下的箱子。地图上有很多蓝色岩石，如果岩石下没有箱子，那么就会与魔物发生战斗。找到箱子后与老人对话，可以记下词汇“魔道士”。



雷云

在此版图右侧会见到一名男子，他会拜托玩家收集能量。版图上可以发现很多带电的地板，踩上去后会受到伤害。在带电的地板上移动到一定程度后与男子对话能量就会收集完毕，可以得到其他版图的攻略提示。本版图的封印在地图左下。



欲望

与最上方王位上喜欢黄金的亡灵对话，按照要求顺序给他“きんのはり”→“おうごんのたて”→“おうごんのよろい”→“きんのむねあて”后记下词汇“权力”。此版图封印就在亡灵左上方。



魂

在初始地点往前走会发现4个并排的墓地，左起第2个墓地中会发现一位老人，他会要求玩家将流浪的亡灵带回他们的墓地。在版图中有时会发现亡灵，只要将他们带回相应名字的墓地即可。全部带回后与老人对话，可以记下词汇“慈悲”。



■站在亡灵身后跟着他们走才能将他们引导回墓地。



オアシス

在初始地点左上会发现一团火炎，与其对话后它会要求玩家将其带到石碑处。火炎的移动是通过方向的选择来决定的，正确的顺序为西（はい）→西（はい）→南（はい）→北（いいえ）→上（いいえ）→东（はい）。注意火炎移动后要跟上去继续与它对话方可进行下一步移动。将火炎引导到石碑后与其对话可以得到エクメトテロエス版图的攻略提示。



炎

这个版图是一片火海，碰到火炎会损伤HP。地图中央有个女孩，与其对话后她会拜托玩家寻找她的宠物。在女孩的右下方可以发现一只猫，抓到之后再次与女孩对话可以记下词汇“壶”。注意如果找到小猫后遇敌战斗的话，小猫就会逃走，此时必须重新去调查小猫。





理想乡

中央会发现许多宝箱，调查之后可以得到其他版图的攻略提示。封印位于地图右下。



历史书

与初始地点左侧的女性对话她会拜托玩家帮她整理书籍。调查初始地点的书架以外的其他书架有可能获得书籍的1～10卷，全部回收后将它们放到初始地点的书架上，之后与女性对话可以记下词汇“瘴气”。





魔道士

本版图右上可以发现4个水晶，调查后版图中会出现4名魔道士，将他们全部打败后再次回到右上角会发现挡路的水晶不见了，深处有一名女性，与其对话后可以记下词汇“烛台”。





权力

和王座上的人对话后，顺序给他“せいじゃのこころ”和“けんじゃのちえを”可以得到大森林版图的攻略提示。本版图的封印在地图右上角。



烛台

本版图有时会突然变黑，如果不小心从道路上掉下去的话会从初始地点从头来过。本版图的封印位置在地图左下。



慈悲

本版图没有战斗，调查地图中央的女神像可以回复HP和MP，封印在地图左上角。



瘴气

版面上有些地方有瘴气，通过的话会受到伤害。在初始地点下方有个亡灵，与其对话后他会要求玩家让他的同伴快乐起来。与版图左上、右上和左下的亡灵对话后会发生战斗，3处战斗全部胜利后再次与初始地点附近的亡灵对话会得到ジェイド版图的攻略提示。



壶

初始位置旁边有位老人，与他对话后他会告诉玩家某个壶中有人。调查版图中的壶后，有时会遇敌、有时会得到道具，有时会中毒。当正确找到有人的壶后与其对话可以得到アルテマの本版图的攻略提示。



希望

与士兵对话会进入战斗，战胜初始地点附近的士兵可以前往封印处。沿着右边的道路前进，不断战胜挡路的士兵后来到地图上方，在深处会发生剧情。デュミオン出现后可以从其处记下词汇“破灭”。



破灭

本版图不会遇敌。和地图右下方的魔道士对话后他会拜托玩家寻找魔石，魔道士旁边的壶中可以找到绿色魔石，地图右上角可以找到红色魔石，地图偏右上可以找到蓝色魔石。魔石全部入手后和最初的魔道士对话，之后去和上方王座上的将军对话后发生剧情。剧情过后再次与将军对话可以记下词汇“守护者”。



守护者

与初始地点下方的士兵对话得知他们正在寻找デュミオン，下方的士兵离开后与旁边的少年对话，他会拜托玩家把士兵要来抓人的消息告诉デュミオン，玩家要做的是赶在士兵之前抵达デュミオン家。版图中央是一条笔直的大道，首先要从初始地点左边的小道绕过去，从下方与大道中央的士兵对话让他们离开；接着在该处继续往右前进，在第一个路口往下移动，绕到大道上从下方与大道中下的士兵对话让他们离去；之后继续从右边的小道拐到大道最下方，与下方的士兵对话后会发生剧情，デュミオン回到家中。デュミオン回家后，要从大道从下往上数左边第2个路口左拐，沿着左边的小道前往デュミオン家，这样就可以赶在士兵之前赶到。进入デュミオン家中后会发生剧情，剧情过后デュミオン被士兵带走，屋外デュミオン走过的地方会发现一个闪光的东西，调查后获得重要道具“きぼうのひかり”。



FINAL FANTASY 20th Anniversary

FINAL FANTASY II
ファイナルファンタジーII
2007.06.07out. for PSP

©1988,2007 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved. ILLUSTRATION: ©2007 YOSHITAKA AMANO



文 小超
编 米格

NDS软件学院

经过几轮更新，相比较于去年，电脑上的NDS模拟器有了长足发展。No$gba、Desmume已经能够运行不少NDS游戏，部分游戏的速度还不错。看来，在电脑上玩NDS游戏的梦想正逐步变为现实。下面先看看近期的NDS软件新闻。

软件新闻

iDeaS 新版推出

电脑上的NDS模拟器iDeaS于6月5日发布了V1.0.1.6版。新版加入自动侦测内存备份功能，可以模拟R4DS烧录卡FAT格式的读取操作，加入内存查看以及SRAM管理功能，修正了BMP图层、EEPROM管理以及存档方面的问题，提升了运行速度。



StellaDS 新版推出

NDS上的老式电视游戏机Atari2600模拟器于6月初推出V0.71版。新版支持DLDI，可以运行于大部分烧录卡上，采用最新版的Devkitpro开发，优化了代码，消除了杂音，声音部分基本正常了，提升了游戏运行速度，但不能以100%全速运行。

NewDictS 新版公布

由台湾网友Sesa等人制作的NDS用电子词典软件NewDictS于6月上旬发布了V0.7i、V0.7j等多个版本。新版加入了德文Umlaute字母字型，德文可以正常显示，修正了注音输入法选字失败的错误、点选上下一个字时的方向相反的问题、字典索引档过大无法使用的问题以及字典名过长时的缓冲区溢出错误。新版理论上支持StarDict格式的所有字典，字典最大部数增加到100部，字典选单下可以按十字键的左、右翻页，在选择字典画面下按B键可以取消，按X键切换不同语言的输入法。NewDictS实质上是一个词典检索工具，用户能够自行转换词库，根据词库不同可以实现中英、中日等词汇的查询。



话梅杂志&3DM-SMV

No$gba 新版公开



电脑上的NDS模拟器No$gba于6月5日发布V2.4b版。新版继续在细节功能上进行完善，加入对Wi-Fi无线模块以及GBA配件e-Reader的支持，还修复了Bios模拟方面的一些错误。新版在模拟效果方面又有提升，像《马里奥赛车DS》等3D游戏场景贴图基本没有错误，只是速度还有些偏慢。

NeonDS 新版发布



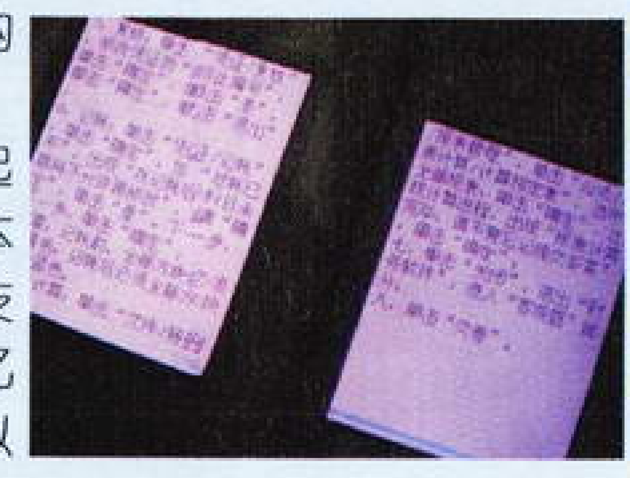
国产NDS模拟器NeonDS在六一儿童节这天推出V0.0.4版。新版能够运行《洛克人ZX》，支持背景alpha混合半透明效果，提升了部分游戏的兼容性，支持DirectInput游戏手柄输入，支持自定义键盘和手柄键位。

软件学院

在 NDS 上看电子书吧 Dolphin Reader 使用教程

软件名称：Dolphin Reader
最新版本：V0.15
软件作者：Chris
相关网站：http://www.chrislg.com

想在NDS上看电子书？相信很多玩家仍会第一时间想起多媒体软件MoonShell来。这次，我们为大家带来的是一款同样优秀的NDS电子书软件Dolphin Reader。Dolphin Reader是款真正的国产软件，作者为Chris。Dolphin Reader早在去年就已经推出，但作者一直很低调，并没有进行过多的宣传，在用户中的知名度不高。Dolphin Reader没有采用类似MoonShell那样直接载入文本文件的方式，用户需要在电脑端将文本打包成为ROM。Dolphin Reader的最大亮点是文本的竖向显示，让NDS看起来更像一本书，并且支持自动记忆书签，可以设置字体、颜色等多种功能。下面介绍软件的详细使用方法。

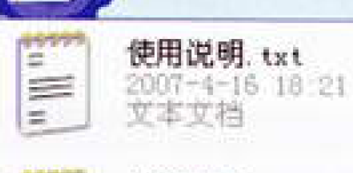






从软件官方网站http://www.chrislg.com下载最新V0.15版。如果使用M3、G6、SC等支持GBA游戏的Slot2槽烧录卡则下载普通版即可。如果使用R4DS、M3DSS、AceKard等Slot1槽烧录卡以及EWin2等不支持GBA游戏的Slot2槽烧录卡则需要下载Slot1体验版。下载后在电脑端解压缩。













将TXT格式的文本文件或HTM、HTML格式的网页文件拷贝到软件book文件夹下。Dolphin Reader支持目录，可以在book下面再建立文件夹。如果使用Slot1体验版，则文本数据最大不能超过1MB。

话梅杂志&3DM-SMV




如果使用的是M3、G6、SC烧录卡，双击运行make_sc_rom.cmd批处理文件；如果使用EZFlash IV烧录卡则双击运行make_ez4_rom.cmd；如果使用Slot1槽烧录卡，则双击运行make_s1_rom.cmd。




将生成的NewDolphinReader.nds(对应M3、G6、SC以及Slot1槽烧录卡)或NewDolphinReader.gba(对应EZFlash IV 烧录卡)文件拷贝到烧录卡用存储卡或者内存中。



将烧录卡插入NDS，并运行NewDolphinReader.nds。



按键	功能
↑	光标上移一行
↓	光标下移一行
←	菜单前翻一页
→	菜单后翻一页
A、L	进入目录或阅读图书
B	回到上层目录
START	查看版本信息

软件会以竖向显示，NDS一个屏幕显示软件Logo，另一个屏幕显示文件列表，文件名后显示文件容量。注意这里的十字键↑是将NDS翻转后的实际方向，原为正常方向的→，下同。



在文件列表上选中文件后按A或者L键进入图书阅读界面。图书会同时在双屏显示，左屏的下方显示总页码和阅读进度的百分比，右屏的下方显示阅读进度条。软件也支持触摸屏操作，显示状态栏时，我们可以点击进度条进行翻页；隐藏状态栏时，可以通过点击触摸屏翻到下一页。

按键	功能
↑	文本前翻一页
↓	文本后翻一页
←	文本前翻五页
→	文本后翻五页
B	返回文件列表
X	启用、禁止紧凑分行显示
R	开启、隐藏下方状态栏
SELECT	切换字体大小



按A键进入设置选项，可以在阅读时将L键锁定，也可以设置定时翻页。



按Y键进入颜色设置选项，可以对字体颜色和背景颜色进行设置，用十字键的上、下移动项目，十字键的左、右调节具体数值，按X键恢复默认设置。



按START键能显示时间信息，包括当前时间、日期以及本次阅读时间和总阅读时间。

看过上面的介绍，相信大家已经喜欢上Dolphin Reader了吧。在即将推出的V2.0版中，作者计划加入对D L D I的支持，并且增加手动书签、亮度调节、行距调整以及多语言选择等功能。比起MoonShell，Dolphin Reader的电子书功能更丰富也更专业，竖向双屏显示也很符合阅读习惯。

高考过去了，剩下的便是长达3个月的悠长假期，各位高三毕业生可以好好修整一番了。最后给出文中软件下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/66/nds66.zip，拜感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。

话梅杂志&3DM-SMV



文 小超
编 米格

NDS烧录卡业最近似乎进入了成熟期，各厂商不再一味地开发更新换代产品，而是专注于对现有产品功能的完善。烧录卡的售价也是非常平稳，不知暑假促销期间还会不会掀起价格战。下面一起看看烧录卡新闻。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3新内核推出

GBAlpha于5月31日推出M3-SD、M3-CF用C33内核。新内核采用全新多媒体扩展模式皮肤界面方案，桌面会显示影音魔力盒网站标志和网址；多媒体扩展模式内的电影模块增加下屏幕导航和上屏幕导航两种显示模式；多媒体扩展模式内的音乐模块的同步歌词窗口增加切换到上屏幕显示的下拉菜单选项；电子书加入多种字体类型和大小选择，只需下载相应的字库文件并储存在存储卡根目录的“SYSTEM/FONT”路径下即可。GBAlpha还提供了魏碑、细圆、中古等多达9种简体中文字体供用户下载。



Supercard

厂商网站： http://chn.supercard.cn

SCDSO新内核推出

SuperCard于6月5日发布SCDSO用V2.0SP2内核。新内核内建多存档备份管理系统，支持存档复制、删除以及设置某个存档为默认的功能；加入.scc文件合并器，增强了金手指代码DIY功能；加入了新的按键操作，可以在上屏操作顶部菜单，避免触摸屏误操作；支持游戏慢放功能，可以在游戏中随时开启和关闭，特别适合ACT、STG类游戏；增强金手指功能与即时攻略调用，真正实现游戏中任意时间调出金手指菜单；修正了个别游戏金手指功能开启后造成存档破损的问题。



SC新版软件、内核推出

SuperCard于6月1日发布了SC-SD、SC-CF用V2.6版烧录软件和V1.8版内核。新内核加入金手指、即时观看攻略以及游戏慢放功能。金手指采用混合编码技术，同时支持EC、Dipstar、AR金手指代码，并能够即时调用，游戏中同时L、R、START、方向键的左开启金手指，同时按L、R、START、十字键的右关闭金手指。



DSLink

厂商网站：http://www.ds-link.net

DSLink新版软件、内核发布

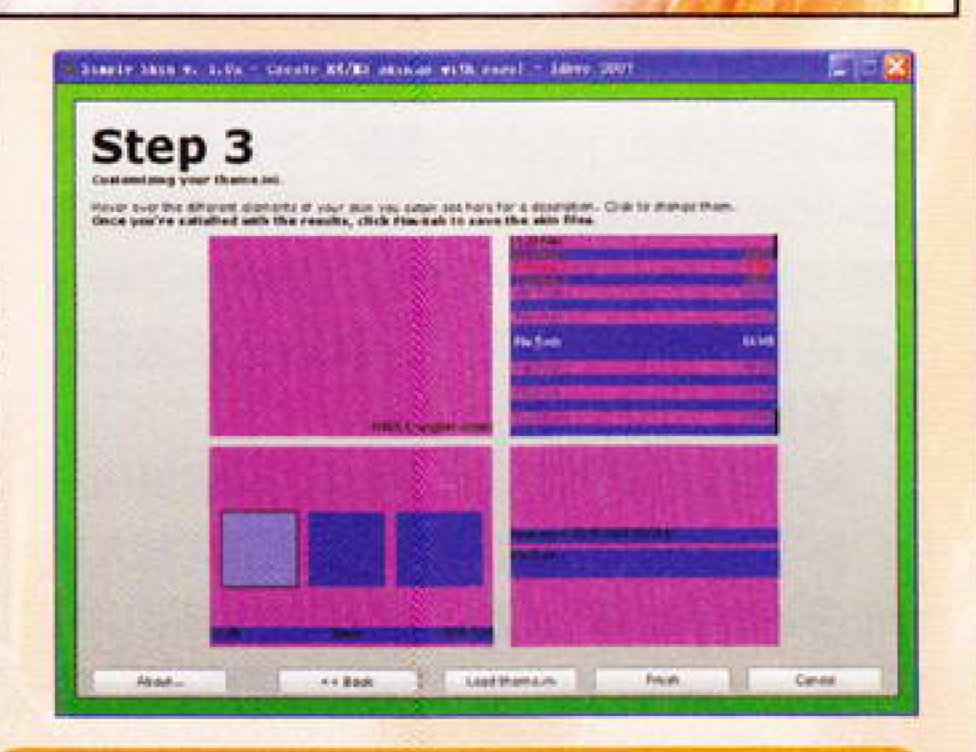


EDiy于5月29日发布DSLink用烧录软件和中英文升级内核V2.11版。新版软件支持特殊的金手指修改地址，一些使用特殊地址的金手指数据能够正常使用了；新增加266个CHT金手指文件，目前支持金手指的游戏总数已经达到662个；修正了《星神》无法存档的问题；放宽了中英文游戏名的加载数量，解决了一些中文游戏名不能调用显示的问题；中英文名库更新到NDS第1112号ROM。另外，DSLink的官方网站(http://www.ds-link.net)已经很长时间无法正常访问，大家可以先去GBALink官方网站(http://www.gbalink.net)下载DSLink的最新软件和内核。

R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com

R4DS用皮肤制作工具发



觉得R4DS自带的界面太难看了？那动手制作自己喜欢的皮肤吧。Simply Skin是一款R4DS、M3DSS专用的皮肤制作工具。软件采用向导方式，玩家可以按照提示一步一步对主界面、游戏选择界面的图片等进行自定义。

NCard

厂商网站：http://www.superdslink.com

NCard新内核发布



NCard于6月11日发布内部测试用V1.39版U盘软件、V2.42版游戏菜单。V1.39版U盘软件修正了NDS上没声音的问题，修改高级格式化的簇大小为固定64K。V2.42版游戏菜单则修正了日期显示错误。目前厂商为了简化升级，将内核分为U盘软件和游戏菜单两部分。U盘软件很少升级，用户只要复制Xmenu.dat到烧录卡上即可完成升级。Xmenu.dat文件能够自动检测U盘软件的版本，如果不匹配会弹出升级提示。

诺梅杂志&3DM-SMV



掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

高考刚刚结束，马上又迎来了紧张的中考。考试期间游戏市场的生意略显冷淡。许多学生顾客都因为考试的缘故在最近的几个月内没逛游戏市场——把成绩考好后自然有大把的时间来轻松。到了6月中旬，广州的各大游戏市场恢复了以往的热闹，许多考试完毕的学生到游戏店购买游戏主机，准备度过一个惬意的暑假。

当前游戏市场上比较常见的主机有PSP、NDSL、Wii、Xbox360、PS2(薄机)、PS3这六款。其中最流行的还是要属PSP，其次则为Xbox360、PS2以及Wii。PSP在每一家游戏店里都可以说卖到疯狂的状态，这种热销的局面一直从去年维持到今天，丝毫没有减弱的迹象。真是令人叹为观止。

笔者在前面两辑提到过欧版白色软降PSP在广州火速到货，相信经过半个月的时间大家已经可以在各自城市的游戏店买到现货了。经过了解，一些游戏店的店员表示这批欧版白色软降PSP的货源很充足，可以应付消费群的不断需求，暂时应该没有缺货的可能性。

和半个月前一样，目前市面上有白色、粉红色两种颜色的PSP软降版本。由于软降机器在前几个月曾经一度缺货，因此大大小小的硬降作坊又开始活跃起来了。大家在购买主机的时候细心观察主机外壳接缝处，便可以看到花样不一的防撕贴。一般贴了这类标签的主机便是硬降机器，这类标签是为了证明这台机器的硬降来源，便于商家之间解决质保问题。

既然现在有了软降机器，笔者当然不建议大家购买硬降机器。有不少玩家觉得粉红色不太好看，那么欧版白色机器是个不错的选择啊。如果实在不喜欢白色和粉红色。那也只好购买黑色及其他颜色的硬降机器了。

到完稿日为止，白色以及粉红色软降PSP的价格为1440元，比半个月前略涨了20元。这样幅度的涨价是经常有的事，笔者记得上周去问的时候店员还报出1410元的价格。其实在广州购买数码产品向来都是一天一个价。本文只是采用最近收集到的价格信息作为市场扫描的素材。

记忆棒方面价格无变动，高速4G记忆棒的价格为320元，低速4G记忆棒270元。高速2G记忆棒170元。

和软降机器相比，硬降机器的价格并没有太大优势，黑色机器售价为1400元，和半个月前没有很大变动。不少玩家心生疑惑：照理说，软降机器要比硬降机器好，为啥价格差距



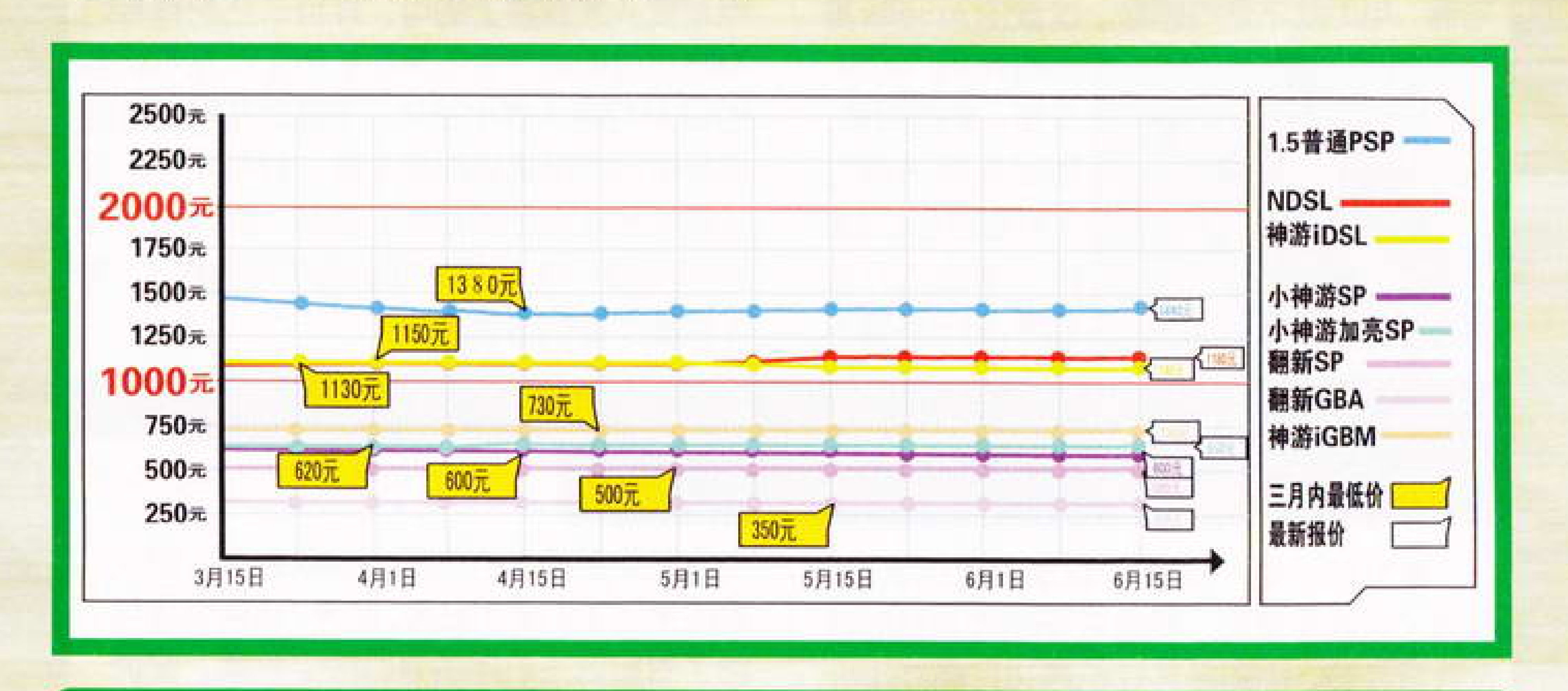
▲Wii在国内市场的热销也影响到了NDSL。

话梅杂志&3DM-SMV

却这么小呢？根据笔者的观察，许多初次接触PSP的顾客在购买机器的时候根本不问软降、硬降机器的区别，反倒是五颜六色的硬降机器吸引了他们。

换句话说，他们不了解软降、硬降的概念，店员也不会主动提及。对他们来说，颜色的区分才是最重要、最能体现主人个性的。这样一来目前为数不多的软降机器并未出现抢购的局面，反倒是硬降机器持续热销。由此来看，软降机器和硬降机器之间的价格拉不开距离，也算是情理之中了。

NDSL方面起色不大，购买者数量相对有限。反倒是同门师弟Wii在最近抢足了风头。笔者的一位同事在逛游戏市场时感慨道：“掌机自然首选PSP，家用机的话可以考虑Wii或Xbox360。”也许这种想法代表了一部分消费群的想法吧。把所有游戏机都买齐自然是铁杆玩家的终极梦想，不过大部分普通玩家的消费观还是很理智的。目前Wii的销量已经逐步超越Xbox360，即将成为家用机的霸者。并且从某种意义上来说在中国的游戏市场影响到了NDSL的销售。而NDSL的售价和半个月前完全没有变动，神游iDSL的价格为1140元，美版NDSL的价格为1180元。神游版依然是性价比最高的版本。大家在购买NDSL的时候注意查看上下屏的色调是否统一以及有无坏点即可。烧录卡方面现在最流行的是R4烧录卡，价格为170元。大家在购买R4的同时还可以选购一张1G的TF卡，价格为80元。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	—	1440(软降) 1400(硬降)	1140	1180	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	—	1375(软降) 1300(硬降)	—	1030	—	400	—	—
北京	搜秀 绿洲电玩	1600	1420	1150	1160	—	550	—	—
山西太原	逸豪电玩	1750	1480	1200	1180	900	650	650(背光)	—
天津	MARS(战神)	1680	1450	1120	1100	980	680	625(背光)	—
安徽合肥	红星 四海电玩	1500	1350	1150	1100	600	450	620(背光)	480

话梅杂志&3DM-SMV

栏目主持 米格

硬件短消息

前些日子买了Wii，所以也就比较关心起Wii的周边了。结果某天去电玩店，看到柜台上摆了一把长长的大刀，正好奇店里怎么开始卖模型之际，就见店长拿出大刀，将Wii的遥控器插入其中，打起了格斗游戏，米格瞬间拜倒……从周边创意上来讲，果然还是Wii的延伸性比较强。下面还是让我们来看看本辑的"硬件短消息"吧。

文 乌冬

国外周边

NDS/NDSL 车载充电器

NDS/NDSL カーチャージャーアダプタ

售价：1100日元（约人民币72元）

如果驱车在外时自己的NDS或NDSL电池突然没电，想必一定会让玩家们非常扫兴吧，不过这时要是有一款NDS/NDSL车载充电器，电力就不是问题啦。这款由Aclass推出的NDS/NDSL车充，使用简单，利用车厢内的打火机槽供电，只要将一端插入打火机槽，另一端插入NDS，就能为主机提供长而有效的电源。如果是使用NDSL，只需再把NDS to NDSL的电源变头连线接上即可。并且车充配有专门为防止过电流产生的保险丝和显示充电状态的LED灯等人性化设计，无论是在稳定方面或是使用方面来讲都很不错，有车人士大可长时间放在自己的爱车上备用，就算万一遇到NDS和NDSL没电的状况也不用担心了，大大提高了掌机的便携性。



PSP及NDSL手握贴防尘套装

PSP、NDSL ラバーグリップセット

售价：680日元（约人民币44元）

掌机的手感一向是令玩家抱怨的弱点，但有了这款手握贴，相信在玩动作游戏时感觉会好许多。由知名游戏机周边厂商Cyber推出的这两款掌机周边"CYBER·NDSL手握贴防尘套装"和"CYBER·PSP手握贴防尘套装"于2007年6月11日上市，它们同样采用硅胶材料制作，表面有凸点颗粒，背后有粘贴胶可以轻松附着在NDSL、PSP的后盖两侧，主要作用为防止因为手汗使主机变得容易滑脱。同时，硅胶也能起到把握主机的压力吸收效果，使玩家的手与主机更加贴和。此外，套装里还包含了对应该主机用的端口防尘胶塞，保护耳机和电源等端口不受灰尘粘附。两款周边都提供了黑白两种颜色供玩家选择。







PSP EVA包

EVA制PSPケース

售价：780日元（约人民币51元）



这款专门为PSP设计的拉链开合式EVA包从外形上就能看出PSP的影子，尺寸为18cm × 9.5cm × 4.5cm，刚好装入一部PSP主机，包的外侧使用有机材料制作，包身轻盈又有很好的弹性，起到保护和防尘两大功效。内侧使用柔软面料，不用担心频繁地装卸会刮划PSP娇贵的屏幕，并且还有3个小口袋，可以存放一些小物件。EVA包本身附有可拆卸挂绳，在需要外出时可以挂在手上或背包上易于携带，不需要时也可随意卸下挂绳，方便包的存放与保管。

话梅杂志&3DM-SMV

PSP 面盖

PSP フェイスカバーポータブル

售价：761 日元（约人民币 50 元）

一款完全遮蔽PSP屏幕和按键的保护面盖，全方位地保护 PSP 的正面。面盖拆卸方法简单，使用螺丝固定在PSP的USB端口两侧，不需要用到螺丝刀，徒手就能轻松实现拆卸。使用时只要将面盖翻开，就能进行游戏，不用时把面盖盖上，完全不会影响主机的整体外观和便携性。面盖材料十分坚固，能抵御一定的外部碰撞。产品一共有黑、白、蓝、粉红四种颜色选择，玩家可以根据自己的主机颜色自行搭配。



BEST 5合1 多用途 USB 线

BEST 5in1 USBマルチケーブル

售价：1406 日元（约人民币 93 元）

不知道有没玩家有过这样的经验，因为掌机太多，对应的线材也一大堆，往往是在最需要充电的时候，那条该出现的电源线就像故意和玩家玩捉迷藏一样，就是找不到。现在周边厂商真是越来越想得周到了，这款5合1多用途 USB 线，集为各大主流掌机充电功能于一身，只需要一个电脑 USB 接口，就可以同时为 PSP、NDS、GBASP、NDSL、iPod等主机充电。不仅如此，这款产品还能实现电脑和支持迷你 USB 端口的数码产品之间数据传输功能。因为需要配合电脑使用，所以这款周边非常适合需要在办公室工作的人群，而且需要充电的时候也不用担心办公室插座紧缺了。



NDS 存档管理器

NDS データマックス

售价：4740 日元（约人民币 312 元）

这款看上去不怎么起眼的产品，其实有着巨大的用处，PSP 能够通过数据线与电脑连接管理并备份自己的游戏存档，这个人性化功能相信大家都知道吧？如果是正版 NDS 卡片玩家，在游戏记录时突然遇到断电等突然情况，导致存档丢失，那可是欲哭无泪了。刚好这款商品就能弥补到NDS这方面的不足，从NDS上获得游戏存档后，除了可以在它自身上保存，还可以通过 USB 线连接电脑，把存档上传到电脑管理并备份，等需要用到时候再用存档管理器导回 NDS 卡片里。



PSP 充电支架

PSP スタンドチャージャー

售价：1190（约人民币 78 元）

现在的掌机周边发展趋势，都向着多元化与多功能方向发展。要说到PSP 支架，无非是普通电影支架与充电支架，其中又属娱乐和充电两不误的充电支架最炙手可热。这款由著名周边厂商 GameTech 出品的充电支架最大的特点就在它是直立式支架，可以平稳地安放在桌面和床头等位置，并且有耳机线控接口，安置在支架上都不会影响平时操作。这款产品共有黑白两种颜色可以选择，想想自己在充电的同时，还能欣赏PSP 上的影音大餐，电影爱好者应该会比较需要吧。





话梅杂志&3DM-SMV

DIY展区

点亮你的按键

有没读者曾经想过为什么手机的按键有背光灯而掌机的却没有呢？既然厂商"忘了"给加上，那我们就自食其力吧。看到这款改装品后，笔者不得不佩服这位玩家的想象力。使用热熔胶把LED固定在NDSL的A、B、X、Y四个按键下，再通过NDSL供电，就做出了这台按键有背光功能的NDSL，虽然技术含量不是很高，但想法还算不错，也许可以为以后的掌机DIY方向做了一个很好的铺垫。说不定将来会有玩家DIY的背光按键PSP问世呢。





玩家自制超可爱NDSL收纳包

既可爱又不失实用性，这款由加拿大玩家Lost Mitten采用纯手工工艺制作的NDSL收纳包，完全再现了《Mother2》游戏中角色的可爱之处。据说这位玩家做这个收纳包的初衷是为了给自己的对象做一份圣诞礼物，图案做成《Mother2》的角色是因为自己非常喜欢这个游戏，最后做出来的效果就如我们现在所看到的，非常精致可爱，连Lost Mitten自己都觉得很吃惊，其意义远远超过了购买限定版商品！



Game Boy化身个人电脑

以为笔记本电脑已经是最小型化个人电脑的人，看到这个是否会怀疑自己的眼睛？但是更令人诧异的是，究竟制作者是怎么把一部电脑里的东西全部塞进一个手掌大小的Game Boy里呢，但是事实就摆在我们眼前，一部昔日的Game Boy已经成为我们现在所见到的可以使用Windows XP的个人电脑了。不仅如此，这位达人连USB和VGA等接口都想到了，还有原来的GB卡带插槽，都已经变成了现在的Compact Flash卡插槽。不知道大家是怎么想的，但我就很想知道究竟这部GBPC是否能运行GB模拟器来玩GB游戏……



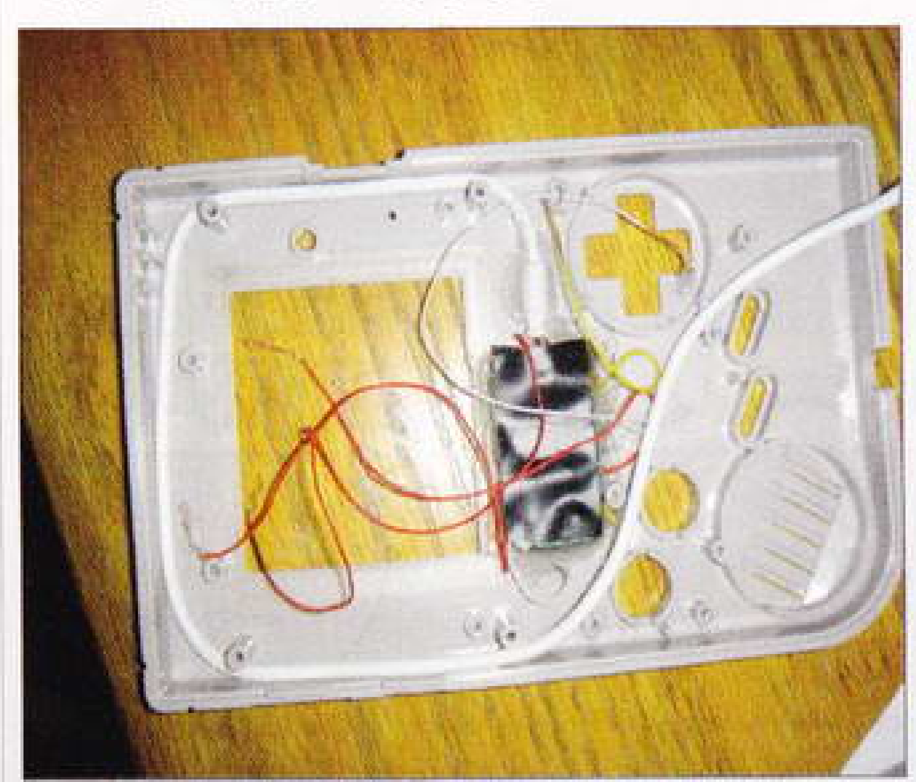
话梅杂志&3DM-SMV

IBOY



看完强大的Game Boy个人电脑，是否有些意犹未尽呢？想知道Game Boy还能干什么，看看接下来这位达人干了什么吧！IBOY？没错，强大的Game Boy变身为iPod再次降临在各位面前，先经过无情被拆解，然后再缜密地用iPod部件一步步重新组合起来，从图中我们可以看出他已经把Game Boy和iPod结合得可谓天衣无缝，这位玩家的DIY功力可见一斑。并且他还在互联网上以教程的方式图文并茂地公开了自己的整个改造过程，不知道大家看过之后是否也想照着他的教程给自己弄一个呢？据说这位玩家从构思到整个改造过程结束"只"用了8个月时间……





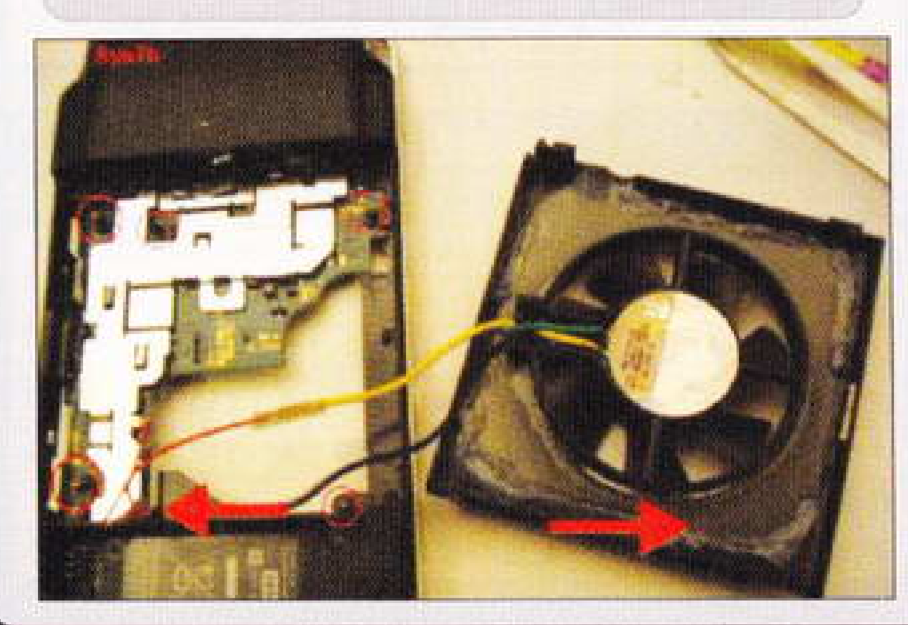
PSP风扇冷却系统

重要提示，看完以下内容的玩家如果有冲动想对自己的PSP进行此项改造，本人概不负责一切后果与后果带来的连带责任。其实正常使用PSP的发热量是能接受的，但是如果是喜欢长时间作战并热衷于Wi-Fi功能的玩家，就会发现PSP的发热量其实也十分惊人。只不过装载风扇冷却系统来降温这种做法，笔者觉得这位玩家DIY的也太夸张点了。

改造所需工具和材料如下：

- 电脑CPU风扇一个
- 电线若干
- 螺丝刀和美工刀各一把
- 电烙铁一只
- 热熔胶、万能胶、焊料若干
- PSP一台
- 开关一个

所谓内行看门道，外行看热闹，像笔者我这种动手能力不怎样的人在这里就不提这位达人的改造流程了，免得真的有哪位读者看了之后把自己的PSP给拆了装不回，找上门的话我可麻烦大了。





话梅杂志&3DM-SMV



文 雷文　编 雷伊　美编 咕噜

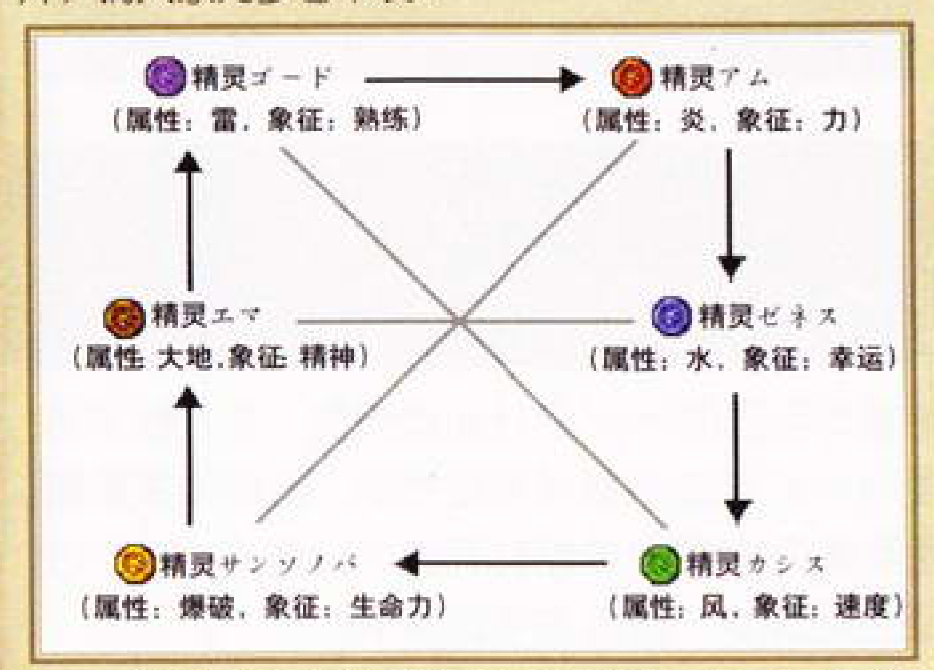
平心而论、NDS版《星神》是一款不错的作品，游戏中值得研究的地方也比较多，续上辑的放出的资料，本文对其进行一个研究补遗，希望能对玩家吃透本作有所帮助。

NDS 星神 HOSHIGAMI

◆ASNetworks◆S・RPG◆2007年5月24日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆无对应周边

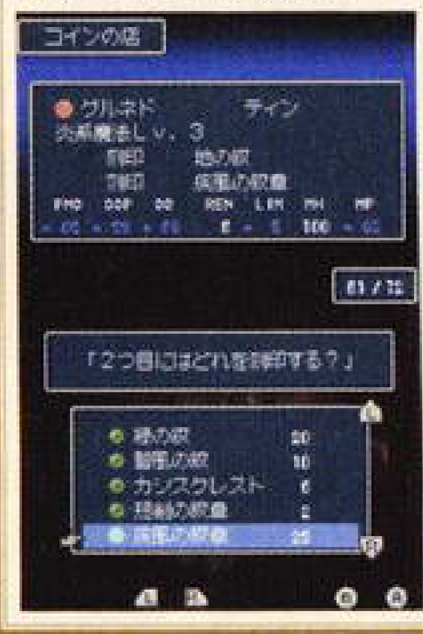
一、魔法强化规律

要想强化魔法首先要获得各种刻印，其取得方法有从商店直接购买以及战利品奖励。使用这些刻印的属性以及强弱关系就能使得各种魔法的等级上升，请大家先参考下表：



如图，以炎属性为例，与它相隔一种属性的大地系以及风系我们称之为中立属性，而魔法的强化就是要利用到中立属性的刻印，例如：

在炎系魔法上刻上地系LV1的“地の纹”以及风系LV6的“疾风の纹章”（或地系LV6的“大地の纹章”以及风系LV1的“风の纹”）两种刻印，可以提升除了REN值以外所有属性的数值。



在炎系魔法上刻上地系LV1的“地の纹”以及风系LV2的“绿の纹”（或地系LV2的“褐の纹”以及风系LV1的“风の纹”）两种刻印，可以提升REN属性的数值。



当魔法的数值达到一定程度后就可以使用特殊的刻印组合来进行升级，以下就是全属性魔法的强化条件一览：

炎系攻击魔法

魔法名称	升级必要性能						
	PMC	CCP	CC	REN	LIM	MH	MP
グルーラ→グレイス	30	—	—	5	—	—	30
グレイス→グルネド	50	—	—	6	5	—	60
グルネド→グレン	70	—	—	6	13	—	110
グレン→グレアム	160	60	60	8	13	—	160
升级时需要使用的刻印组合							
アムエムブレム／圣光の纹章／地の纹+风の纹							

大地系攻击魔法

魔法名称	升级必要性能						
	PMC	CCP	CC	REN	LIM	MH	MP
ガイガ→ガイズ	30	—	—	5	—	—	30
ガイズ→ガルフォ	50	—	—	6	5	—	60
ガルフォ→ガイン	70	—	—	6	13	—	110
ガイン→ガルエマ	160	60	60	8	13	—	160
升级时需要使用的刻印组合							
エマエムブレム／圣光の纹章／炎の纹+风の纹							

爆破系攻击魔法

魔法名称	升级必要性能						
	PMC	CCP	CC	REN	LIM	MH	MP
ボンガ→ボンデス	30	—	—	5	—	—	30
ボンデス→ボンデオ	50	—	—	6	5	—	60
ボンデオ→ボルンガ	70	—	—	6	13	—	110
ボルンガ→ボンソノバ	160	60	60	8	13	—	160
升级时需要使用的刻印组合							
ソノバエムブレム／圣光の纹章／冰の纹+雷の纹							

冰系攻击魔法

魔法名称	升级必要性能						
	PMC	CCP	CC	REN	LIM	MH	MP
ブリス→ブリスタ	30	—	—	5	—	—	30
ブリスタ→ブレン	50	—	—	6	5	—	60
ブレン→ブーリア	70	—	—	6	13	—	110
ブーリア→ブルゼネス	160	60	60	8	13	—	160
升级时需要使用的刻印组合							
ゼネスエムブレム／圣光の纹章／爆の纹+雷の纹							

话梅杂志&3DM-SMV

雷系攻击魔法

魔法名称	升级必要性能						
	PMC	CCP	CC	REN	LIM	MH	MP
ライラ → ライクル	30	—	—	5	—	—	30
ライクル → ライズン	50	—	—	6	5	—	60
ライズン → ライニード	70	—	—	6	13	—	110
ライニード → ライゴート	160	60	60	8	13	—	160
升级时需要使用的刻印组合							
ゴートエムブレム / 圣光の纹章 / 爆の纹＋冰の纹							

风系攻击魔法

魔法名称	升级必要性能						
	PMC	CCP	CC	REN	LIM	MH	MP
ゼル → ゼファード	30	—	—	5	—	—	30
ゼファード → ゼフィン	50	—	—	6	5	—	60
ゼフィン → ゼノ	70	—	—	6	13	—	110
ゼノ → ゼノカシス	160	60	60	8	13	—	160
升级时需要使用的刻印组合							
カシスエムブレム / 圣光の纹章 / 炎の纹＋地の纹							

魔法强化注意点：

1.LV1、2、6的各属性刻印都可以在第三章开始后的商店里买到。

2.最高等级的魔法都属于“禁咒”系列，该系的特点是威力大、全区域攻击，不过会对敌我双方都造成伤害。其实只要将魔法升到4级再将LIM加到25那就俨然有“地图炮”之势了……

3.并不是所有的魔法都能升到“禁咒”级，从商店买来的都不行，バゲティスの塔里有的敌人会使用这些魔法，可以考虑用连携攻击夺过来。

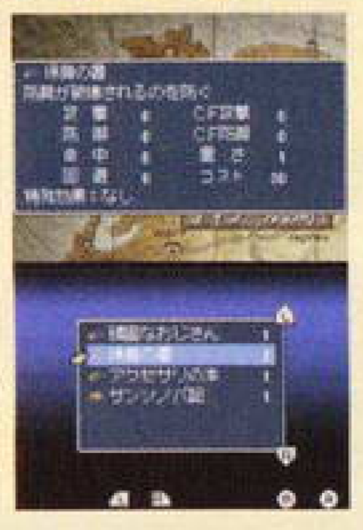
4.升级魔法的时候要注意记录，等级越高时升级失败的几率就越大。



▲善用S/L，魔法升级途中随时会失败。

二、连携攻击回数对取得道具的影响

在战斗中使用连携攻击将敌人击倒后，战斗后所获得的奖励资金会增加。根据连击回数以及连携攻击的使用次数有1500～8000不等的几个档次。另外敌人身上所拥有的武器、防具、饰品、魔法以及技巧书都能在战斗结束时获得。右表列出了具体的物品获取资料：



①连击回数与道具入手几率

连击回数	1	2	3	4	5	6
入手确率	1/8	1/4	1/2	必入手	必入手	必入手

②连击回数对应的具体道具资料

连击回数	1	2	3	4	5	6
武器	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4
防具	1/2	3/8	1/4	3/16	2/16	1/16
饰品	1/4	5/16	1/4	3/16	1/8	1/16
魔法	——	1/16	1/8	3/16	1/4	1/4
技巧书	——	——	1/8	3/16	1/4	3/8

三、稀有装备取得方法

游戏中存在两套隐藏装备，分别是ヒデキ装和ラッキー装，两者都只能在隐藏地图“バゲティスの塔”里获得，此隐藏地图出现的方法很简单：只要在第六章中期我军角色中有任意一人将信仰转成暗系バゲティス塔即可。该塔一共有100层，到达90层后难度会大幅上升。



①ヒデキ套装取得方法

当玩家来到65层后，注意观察地图中央的敌人，其中有一名装备着“ヒデキスーツ”，玩家必须使用连携攻击将它夺取过来。成功之后再次进入65层就能遇上一个叫ヒデキ的敌人，它身上装备着套装的另外两个部分——ヒデキブーメラン和ヒデキの魂。本套装有个特点，那就是只有大众脸角色（即从佣兵雇佣所里雇来的角色）才能装备。

②ラッキー套装取得方法

当玩家第一次来到塔顶层时，敌人是4名暗黑骑士外加一名小偷，小偷身上装备着ラッキーソード这件武器，一定要想办法搞到手，成功之后再次来到100层就会出现一名叫“大吉君”的敌人，他的基本能力除Luk外全是1，但是Luk高达777，由于他身上的ラッキー套装是视角色的Luk能力高低而产生强弱变化，因此大吉君的实际战斗能力超高，虽然HP只有可怜的100，但是我方角色对他的命中非常低，一击伤害也只有10左右（即使是Max的连携攻击），最可狠的是任何属性的魔法都对他无效，因此要想收集齐这套装备的难度很高哦。



话梅杂志&3DM-SMV



秘技

NDS 战火兄弟连DS

美 版 | 游戏原名 Brothers in Arms DS

◆奖励称号

按顺序通过特定的任务关卡便能开启奖励和称号。在暂停画面中进入“Awards”选项即可查看。



奖励与称号	获得 方法
诺曼底战役勋章	以普通难度完成“诺曼底战役”
阿登战役勋章	以普通难度完成“阿登战役”
突尼斯战役勋章	以普通难度完成“突尼斯战役”
二战老兵称号	以老兵难度通关一次后获得
二战英雄称号	以精英难度通关一次后获得

◆特殊武器

当完成特定条件后便能开启特殊武器，武器开启后便能在以后的任务中使用了。

武器	开启条件	武器效果
M1918A2 Light MG	以普通难度通关一次	重型机枪，火力强，精度低
M7 Grenade Launcher	以普通难度通关一次	榴弹枪，与手榴弹相同效果
坦克杀手	以普通难度通关一次	只能在坦克大战的任务中驾驶

PSP 扣杀球场3

美 版 | 游戏原名 Smash Court Tennis 3

◆第五套装束

选择任何球员完成街机模式便能得到该球员的第五套装束。

◆超难难度

开启模式	开启条件
街机模式中的超难模式	选择任意球员完成困难难度的街机模式
所有训练项目中的超难模式	在训练模式中选择任意球员来击败任何一位对手
迷你游戏中的超难模式	选择任意球员在困难难度下击败任何一位对手



VR网球3

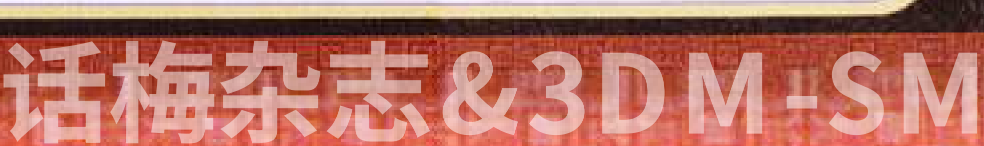
美 版 | 游戏原名 Virtua Tennis 3

◆普通级别

在世界巡回赛中的网球学院中，如果获得10枚奖牌的话便能从新手级别晋升为普通级别，同时运动管理委员会会发来一封邮件。

◆对抗 King

首先要完成一次锦标赛模式，然后再次进入锦标赛模式至少挣得700万元，然后就能在第6场次的比赛中对决King了。



PSP 美女餐厅

美 版 | 游戏原名 Diner Dash:Sizzle & Serve

◆画廊开启方法

在所有等级的关卡中获得专家称号即能开启画廊模式。



PSP 忍者神龟

美 版 | 游戏原名 TMNT

◆隐藏造型

在任务开始前的界面下，按顺序输入←、→、←、→、↑、↓、↑、↓、×开启。

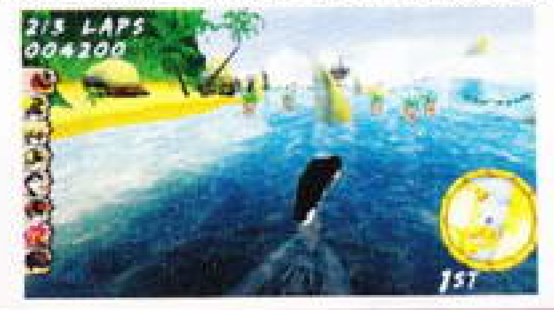


PSP 冲浪企鹅

美 版 | 游戏原名 Surf's Up

◆作弊

进入主菜单下的"Extras"的选项，然后选择"Cheat Codes"项，在那里依次输入密码就能激活相对应的作弊功能。



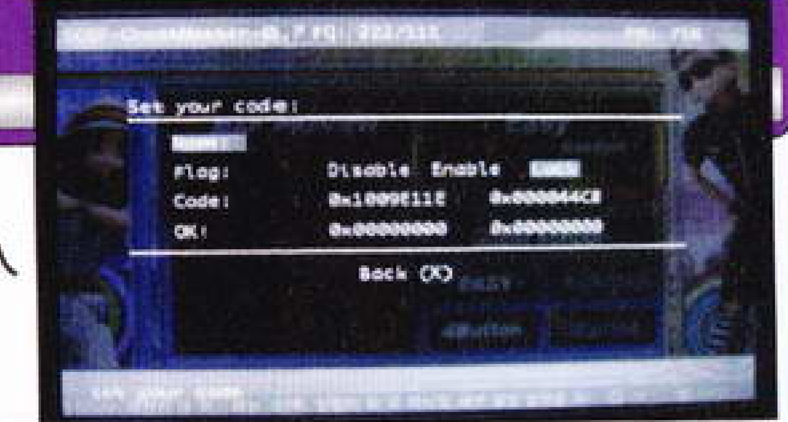
FREEVISIT	开启所有锦标赛场地
MYPRECIOUS	开启所有冲浪板
NICEPLACE	开启画廊
WATCHAMOVIE	开启视频
TINYBUTSTRONG	开启角色Arnold
SURPRISEGUEST	开启角色Elliot
SLOWANDSTEADY	开启角色Geek
IMTHEBEST	开启角色Tank Evans
KOBAYASHI	开启角色Tatsuhi Kobayashi
THELEGEND	开启角色Zeke Topanga
TOPFASHION	开启所有角色设定
DONTFALL	在场景"Pen Gu North"开启隐藏任务"Legendary Wave"

金手指

本栏目中将会为大家加入PSP的金手指修改方法。Devhook的最新修改插件——SCM，版本为0.7c，安装完成之后只需要进入游戏后按热键呼出修改菜单，选择"Cheat Code"，按Start键输入新地址组，起名后将SCM码按下表填写，并选中锁定即可（在一个地址组中可以输入多个SCM码）。最后按三角键即可保存。

PSP 劲舞团 携带版

韩 版 | 游戏原名 Audition Portable



◆游戏编号：ULKS-46122

SCM码组作用：游戏中按SELECT键自动输入所有舞步。

名称：SELECT

Code1	0x1009E11E	0x000044C8	0x00000000	0x00000000
Code2	0xC009D24C	0x00000001	0x00000000	0x00000000
Code3	0x0009E14C	0x00000001	0x00000000	0x00000000
Code4	0x8009E02C	0x00000004	0x00000001	0x00000000

SCM码组作用：HP不减　名称：HP

Code1	0x8009E080	0x00020004	0x00000096	0x00000000
Code2	0x1009E088	0x0000012C	0x00000000	0x00000000

话梅杂志&3DM-SMV





《变形金刚》电影引发新风潮



《变形金刚》的电影还未上映，一股《变形金刚》风潮就又一次在玩具行业掀起。国外一家公司设计了一套数码变形玩具，包括了手机、数码相机、MP4、摄影机等6款产品。看着上面熟悉的汽车人、霸天虎LOGO，勾起的都是回忆……不过可别小看这套玩具，据说里面的部分产品还真的有实际用途，至于实际效果嘛，还是不多评论的好，玩具就是玩具。







话梅杂志&3DM-SMW



500万日元武装出的机器少女



先别看文字，猜猜这是哪位。夸张的姿势，熟悉的脸孔，疯疯的宅女中川翔子又来了。在此先打个岔，如果你对标题里的“少女”二字有所异议，并试图google出中川的生辰八字来反驳我时，可不要忘了COSer毕竟是属于2D世界的。

《OG》作为诞生自掌机平台的《机战》分支，可说是Banpresto自社品牌的象征——通过多部作品的日积月累，即使不借助《高达》等知名萝卜动漫作品的人气，《机战》依然能在自己的道路上活下去。本次中川翔子COS的“角色”正是“《机战OG》系列”中的瓦路西奥，当然除了她本人的兴趣外，参加此次COS的最大契机还是出演Banpresto对即将在PS2平台发售的《机战OGS》的宣传广告。这套华丽的COS服从3月份开始投入制作到最终完成历时两个月，制作方法和特摄片中的道具服装很相似，而花费更是高到惊人的500万日元！材质采用了硬质发泡的氨甲酸乙酯人造革，由于这种材料不像布料容易裁减，因此为了适合中川的身材也是几经调整，重达8公斤，穿在身上很沉不说，走起路来还容易摔倒。由于透气性很差，中川穿上不久立刻汗流不止，一旦停止拍摄，工作人员要忙着扇风降温，也真是难为她了。

虽然这么辛苦，不过只要有爱……好吧，这台词老了点。毕竟中川翔子本人就是《机战》的狂热FANS之一，如对前两个月发售的《机战W》，她狂热到连走路的时候都要捧着NDS，不过有没有出现宅男们喜欢的撞电线杆之类的萌场面就不清楚了。



▲广告临近结束时的镜头，并伴随“机战最高”的台词。



▲服装的重量使得每个POSE的拍摄都饱含艰辛。



◀拍完广告后，中川对这次的COS非常满足，频频表示「这是我有生以来最大的COSPLAY」、「真的太帅了」。



▲海报中威风凛凛的瓦路西奥。



▲放在店头的等身大立板，中川翔子告诫各位玩家，“千万不要擅自拿回家哦，喜欢的话就在店头抱抱好了。”

话梅杂志&3DM-SMW



Capcom街机经典大混战版《快打旋风》

上世纪90年代，Capcom推出了《快打旋风》、《恐龙快打》、《三国志2》、《龙王战士》、《街头霸王》等诸多经典游戏系列；如今，一位网名为“地狱の火炎”的玩家以《快打旋风》为基础，制作了一款融合了Capcom诸多街机经典的同人游戏，下面就给大家介绍下。

游戏的主角是凯，按键布局和很多同人模拟游戏一样，W为上，S为下，A为左，D为右，J为攻击，K为跳跃，L为经典的保险技“旋风腿“（打到人还会损血）。如果HP槽上方的必杀槽满，血槽下就会出现一个标记，一个标记时可以放一级的连打超杀，攒够两个则可以放更强的“瞬狱杀”，超必杀的出法为SWJ（下、上、攻击）——没错，确实是“瞬狱杀”，虽然起始招式是不折不扣的武神流招式，但最后可是以屏幕全红加一个大大的“天”字结尾哦，不过这个“瞬狱杀”威力低些，但贵在出现“天”字后的全屏攻击效果。下面给大家看几张游戏截图。



▲《快打旋风》的大街上，一干三国士兵出现了。



▲还有《龙王战士》中的骷髅，投技对于这些骷髅是无效的。



▲《快打旋风》中著名的小太妹也会登场，旁边几位哥们是来自于《名将》中的首席杂兵。



▲武神流瞬狱杀！虽然威力一般，但贵在全屏攻击。



▲小BOSS战，《快打旋风》中的中级杂兵骑着恐龙出战！



▲BOSS战前的对话，《街霸ZERO》版凯VS《街霸2》版的肯。



▲初次登场的肯很好对付，不过成为最终BOSS时对手可就是《街霸2X》+“降龙”版的肯了，升龙拳被强化成《街霸2X》版的超必杀不说，还会发“降龙”版《街霸2》特有的一排波动拳。



◀第二关BOSS战，用J、K、L三键射击恐龙，按住是连射。不过还是点射吧，否则弹药很快就空了。

最后给出下载地址：http://www.tg777.com/levelup/user/fangcun/mov/CAPCOM.swf，感兴趣的就去体味一下这款同人版的Capcom街机经典大混战吧。

话梅杂志&3DM-SMV

不经意间，科技发展已经远远超出了我们的想象！



小时候很爱看《机动警察》之类的机器人动画，总是梦想自己也能驾驶着这样的机器人，十几年后却不经意地发现，科技已经将梦想化成了现实！看看这款Nissan推出的Dualis休闲旅行车吧（至少厂家是这么定位自己的产品的）！它的外形完全是按照人形机器人设计的，只是脚下多了一双带有动力系统的“旱冰鞋”。而这款机器人的设计者正是负责当年《超时空要塞》机械设定的河森正治，难怪一下子就勾起了米格儿时的回忆！这款机器人在日本银座发布时立刻引起了轰动，从7月1日开始将会在日本各地做巡回“演出”。虽然我们无缘现场欣赏它的华丽表演，不过米格总算找到了一段这款机器人从停车场出库的视频。流畅的动作、完美的造型，小米不禁感叹，人类科技的发展已经远远超过了我们的想象啊！















可爱又实用的《口袋妖怪》耳机

《口袋妖怪》相关周边的数量之多恐怕不是薄薄数页能够介绍得完的。最近，日本玩具厂商Kids Factory又公布了一款全新的《口袋妖怪》周边，那就是下面我们要介绍的这款为了配合今年7月14日上映的《口袋》新剧场版《剧场版口袋妖怪 钻石·珍珠 迪亚路卡＆帕鲁基亚＆噩梦》而发售的NDS专用耳机。这种耳机采用挂耳式设计，耳机上印有精美的《口袋》相关图案，分为绿色和粉红两个版本，售价均为1750日元。虽然这种既好看又实用的周边在国内很难买到，不过为了能够得到它，想必会有不少玩家去拜托海外的朋友去搞一个吧。





▲耳机主要分为绿色和粉红色两个版本，不同版本的耳机不仅颜色不同，连图案都不一样。另外，这种耳机的图案都是可拆卸的，每个版本还会附带一种可更换的图案，便于玩家进行搭配。

话梅杂志&3DM-SMY

游戏美图秀

栏目主持 琉璃

进入六月就意味着真正迈入了一年中阳光最明媚的夏日，虽然室外温度是高了那么一点儿，雨水是多了那么一点儿，但是面对即将来临的漫长暑假，相信大家也开始计划如何享受美丽夏季了吧！不过现在还需要将这份蠢蠢欲动的心情再收敛一个月哦！这次美图秀就为大家奉上一组“明媚夏日”图片吧！





收拾好心情和行李准备开始迎接明媚的夏日之旅！

最有夏日活力的花朵就是向日葵了，不过当身着白色连衣裙的少女出现在向日葵花田中时是不是又让这些花朵多了一份娴静的感觉呢？

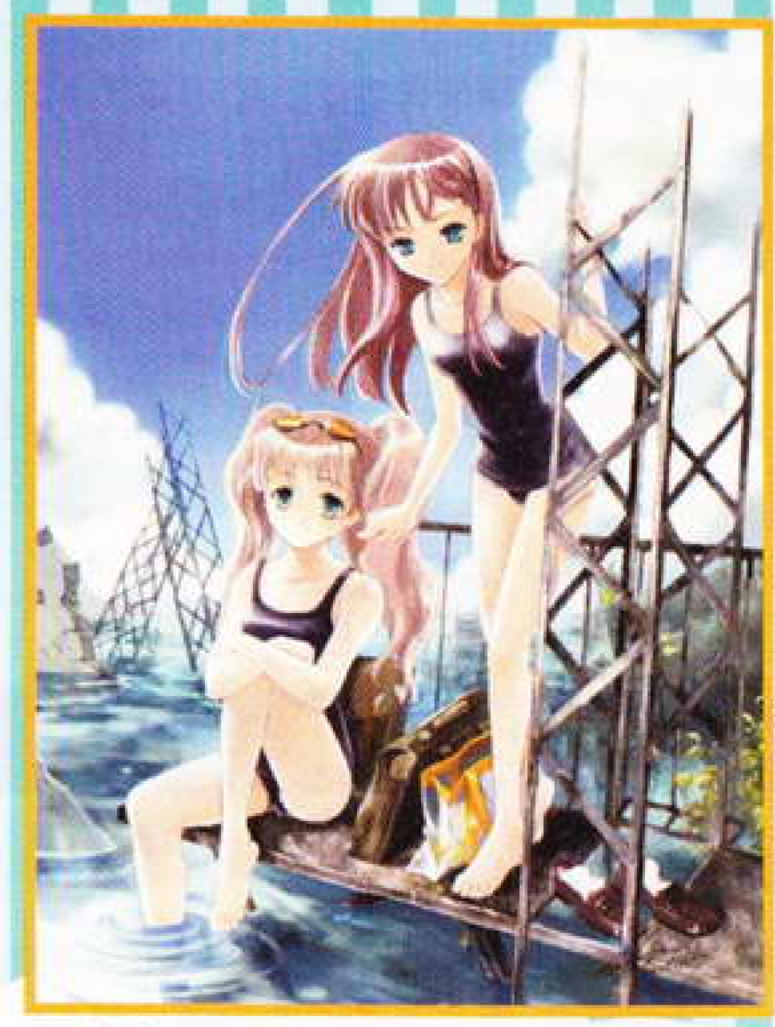


就算只是出门去吹吹风也能感受这份夏日的魅力吧！





⬆ ➡ 穿着清凉的浴衣去参加庙会或者是与喜欢的人一起享受一支冰凉的雪糕也是夏日里才能体会到的乐趣呢。



⬅ ⬆ 不过在夏日里，没有任何地方能比海边更吸引人。而且，说不定还能在海里发现有趣的东西呢。





➡ 如此冰蓝、透彻的海水任谁也会放弃垂钓水中的可爱小鱼，然后彻底投身于其中吧。

文 小豆子 编 LIKY



VOL.46

最近网上流传出一幅索尼爱立信的手机专利图片。图片上展示的手机拥有类似PSP的外观，屏幕采用旋转式设计。当大家纷纷猜测这是不是传说中的PSP2手机时，索爱很快做出了回应，该手机只是带游戏功能的普通手机而已。PSP粉丝又要小失望一把了。

本辑话题 为通用充电器叫好

6月14日，对手机厂商和手机用户来说，是具有重要意义的一天。从此开始，国内手机将统一充电接口。手机是更新换代最频繁的电子产品之一，用户一年换一部手机并非什么新鲜事。据统计，我国每年报废的手机高达1亿部。但是不同品牌甚至同一品牌间的不同型号的手机之间充电接口并不相同，这给很多用户造成了不便，同时也存在着巨额的浪费。

自去年下旬，信息产业部就开始拟定手机通用充电接口标准，最后采取了强制执行的政策。6月14日起，手机进网需要执行《移动通信手持机充电器及接口技术要求和测试方法》。如果手机没有采用通用充电接口，就无法通过检测并获得手机牌照，从而无法上市销售。手机上通用充电接口采用常见的USB接口，这种接口目前已经被广泛用于各种数码设备上。手机充电器则采用USB线外加USB端口底座的形式，而且充电接口还充当数据接口的角色，连上电脑就能够互传数据。另外，连上电脑同样能完成充电。这就意味着，以后拥有众多手机的家庭可以只配备一个充电器，去外地出差也不必担心手机充电问题了。

但对于普通用户来说，通用充电器还显得有些遥远。市面上已经销售的手机并不会受到新标准的影响，国家也给了一段时间的过渡期。国外手机厂商更是对标准严重置疑。短期内，用户还无法体会到通用充电器带来的好处。通用充电器存在的问题也不少。比如手机销售会不会和充电器相脱离？用户单独购买充电器会不会造成成本增加？使用非原厂充电器造成手机损害厂商保修该如何做？这些问题恐怕还需要时间来解决。



三星 U608

参考售价 4300元



三星再一次将轻薄理念发挥到极致，这款U608滑盖手机厚度只有10.9毫米。但手机的性能并没有因为体积而缩减。U608采用26万色的QVGA分辨率液晶屏，显示效果细腻。让人惊奇的是U608竟然还拥有一颗像素高达320万的摄像头，可以拍摄分辨率高达2048×1536像素的照片，而且支持自动对焦，拍摄效果之好足以媲美索尼爱立信的拍照王者K790C。音乐也是U608的卖点之一，U608拥有强大的音乐管理功能，支持均衡器模式和3D音效，音质非常棒。U608行货4000多元的价格同样让人惊叹，相比较还是水货2300元的价格更物有所值。

诺基亚 N76

参考售价 4500元

诺基亚也玩起了轻薄，N76的外形同摩托罗拉的V3非常相似，厚度只有13.7毫米。N76采用了基于Symbian的S60第三版系统，能够安装大量游戏和软件。CPU的频率为369MHz，反应速度比起N73、N95有所提升。N76的内屏为QVGA分辨率的TFT液晶屏，发色数为1600万色，外屏则采用镜面设计，分辨率为128×160像素。音乐方面，N76支持播放列表和3D音效。为了便于用户操作，N76的上盖设计了音乐播放快捷键，可以免翻盖欣赏音乐。N76有200万像素的摄像头，拍摄效果一般，但可以录制320×230像素的MPEG影像。



追梅乐忘&3DM-SMV

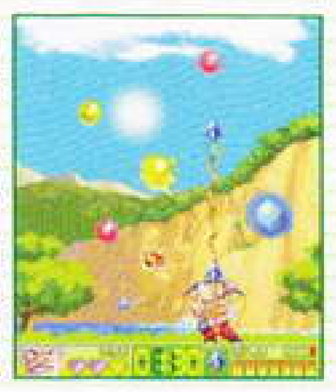


《魔兽手游》更新激活方式



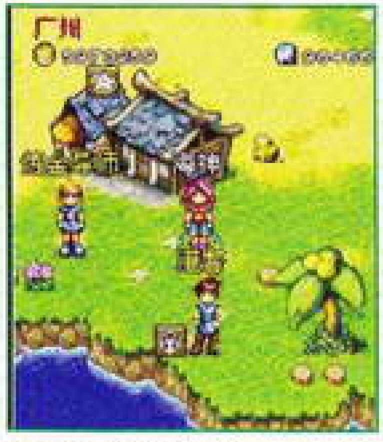
为方便玩家，Mocraft运营的手机网游《魔兽手游》于6月13日更新激活方式。手机客户端无法激活帐号的玩家，可以选择新增加的WAP激活方式。玩家先在客户端注册帐号后，用手机登陆http://wap.mocraft.com即可激活帐号。同时，原有的短信激活方式及充值渠道取消，客户端的激活方式和充值将会继续保留。

豆包发布新版



手机娱乐客户端豆包(DOBO)于6月上旬发布了V1.1新版。新版在首页选项中可查看GPRS流量，并且扩充了高分榜功能，用户能够看到Top10信息以及与自己名次相近的排行信息，还加入了头像编辑上传功能。新版还加入对《三国泡泡》、《旋转方块》两款游戏的支持。《三国泡泡》是去年最受玩家欢迎的休闲手机游戏之一，此次随新版豆包一起推出的是中文增强版，加入了高分上传功能，玩家能在豆包中查到自己的排名。

《海神世界》即将登场



邦邦网开发的海战游戏《海神》曾受到众多玩家的追捧。《海神》的后续作品《海神世界》将于6月19日开始正式公测。《海神世界》在前作的基础上做了很多优化，并加入全新要素，还大幅提升了画面效果，角色设计也更具个性化。感兴趣的玩家可以用手机登陆http://wap.bang.cn/gow获取测试帐号。

《创神》将开放秦国版图



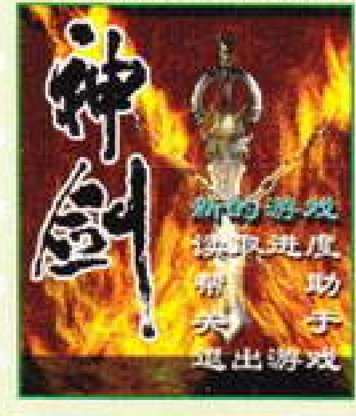
拉阔游戏开发的手机网游《创神》于6月20日开放秦国版图。历史上正是秦国结束了六国混战的局面，《创神》中的秦国版图以征服为主题，地势险要，怪物强悍，而且只有转生过的玩家才能进入。厂商在秦国境内放置了大量有着丰富奖品任务，还添加了新要素任务物品属性。移动用户可以编辑短信zg发送至223344免费下载游戏。

新游上线

神剑

国产Symbian手机游戏，由龙音数码历时半年开发完成。游戏画面十分华丽，雪山、森林、城镇等场景刻画细致。主人公要完成各种任务，猎杀怪兽，最终救出心爱之人。本作实现了即时连招，招式威力强大，有十多种打斗效果。游戏物品加入属性概念，玩家能够选择多达50种武器、150种防具进行装备。

厂商	深圳龙音	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机		
优点	华丽的画面		
缺点	手感一般		











厂商网站：http://www.lt3g.com

下载方式：移动手机登陆http://wap.lt3g.com下载游戏

点点部落

厂商	火蚁工作室	类型	休闲网游
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V303 V501 E398 V3 L7/索尼爱立信K750C W800C等		
优点	画面清新		
缺点	迷你游戏素质不高		

本作是一款倡导社区概念的手机网游。玩家生活在名为"点点部落"的村庄中，可以从事六种不同的职业。玩家拥有自己的家，劳动生产的产品成为村庄中流通的商品。本作提供了包括《贪吃泡泡》、《小鸡快跑》、《欢乐八爪鱼》等在内的多款迷你游戏，玩家进入游戏大厅可以互相对战，另外也能通过聊天系统结识新朋友。





综合评分.7

厂商网站：http://www.clickclan.cn

下载方式：电脑登陆官方网站http://www.clickclan.cn下载



Capcom官方每周都会更新下载任务，本专栏出于某些原因一直没有为大家带来这方面的解说，本着插漏补缺的态度，这里就一次性将所有下载任务的详细资料一并放出以赶上官方的新任务更新速度，以后会及时为大家奉上当周资料，敬请期待。

（注：报酬表里用红色注明的道具为必奖励道具）

下载任务01号

猿蟹合战！「蟹ノ巻」

限制时间：50分钟　　指定地：大斗技场

特殊条件：无

任务解说：游戏发售之初就配信的任务，内容为在大斗技场内讨伐一只盾蟹，其间会有少量的雪狮子出现进行捣乱，不过好在这些杂兵被打倒后不会再度出现，因此任务难度颇低。

报酬详细资料

素材名	取得几率
盾蟹の爪×1	5%
盾蟹の甲壳×1	22%
とがった爪×2	18%
黑真珠×1	10%
龙头骨×1	8%
コンガの毛×3	13%
棒状の骨×6	5%
兽骨×3	13%
铠玉×2	2%
铠玉×1	4%

下载任务02号

ファミ通　桃毛兽连续狩猎

限制时间：50分钟　　指定地：沼地〈昼〉

特殊条件：铳枪装备限定



任务解说：很明显地可以看出Capcom是利用这个任务在为新加入的武器铳枪造势，猎人只有装备上铳枪才能领取任务。在限度时间内杀死两只以上的桃毛兽后就能从营地的支给箱里取得过关道具“猫宅券”。完成任务后会奖励“ファミ通チケット”，玩家可以利用它做出双剑“双铁扇【ガバス】”。

报酬详细资料

素材名	取得几率
ファミ通チケット×1	5%
ファミ通チケット×2	5%
桃毛兽の毛×2	20%
桃毛兽の牙×2	20%
桃毛兽の爪×1	25%
极彩色の毛×1	5%
爆药×1	20%

下载任务03号

アメザリ钓り大会

限制时间：50分钟　　指定地：沙漠〈昼〉

特殊条件：无

任务解说：限定时间内交纳5条黄金鱼的任务，在沙漠1、6区的湖边都有一定几率出现黄金鱼的身影。玩家在任务出发前要准备上数量足够的鱼饵，如果能调和出专钓黄金鱼的“黄金ダンゴ”鱼饵为最佳。本任务会奖励特殊道具“アメザリの甲壳”，可以生产美洲螯虾套装，不过实用性一般。



报酬详细资料

素材名	取得几率
アメザリの甲壳×1	10%
ファミ通チケット×1	20%
エビの小壳×1	10%
バクレツアロワナ×3	25%
小金鱼×1	15%
大食いマグロ×2	18%
カジキマグロ×1	2%

诂梅杂志&3DM-SMv

下载任务 04 号

猿蟹合战！「猿ノ巻」

限制时间：50 分钟　　指定地：大斗技场

特殊条件：HR4 以上参加可能

任务解说：任务内容为在大斗技场讨伐一只雪狮子王，与前面的「蟹ノ巻」不同的是，本战中的杂兵小盾蟹以及小镰蟹被打倒后是会无限增援的，所以玩家必须将注意力全部集中到雪狮子王身上，由于是上位任务，切不可小视怪物们的实力。

报酬详细资料

素材名	取得几率
雪狮子の锐牙×1	1%
雪狮子の刚毛×1	22%
とがった爪×8	18%
坚牢な骨×1	12%
雪狮子の髭×1	10%
盾蟹の小壳×8	16%
盾蟹の甲壳×4	10%
黑真珠×2	5%
坚铠玉×2	2%
坚铠玉×1	4%

下载任务 05 号

シュレイドの传说

限制时间：50 分钟　　指定地：シュレイド城

特殊条件：HR6 以上参加可能

任务解说：黑龙讨伐任务，同集会所 8 星黑龙任务的主要区别在于这次是要在一场战斗内将其解决，好在这里的黑龙血量已经被调整至 8 星的一半左右，因此即使是单人，只要稳扎稳打也不难取胜，任务报酬和集会所的那个一样，需要刷黑龙素材的玩家推荐挑战这个任务。

报酬详细资料

素材名	取得几率
黑龙の鳞×1	10%
黑龙の甲壳×1	15%
黑龙の翼膜×1	5%
黑龙の角×1	4%
勇气の证×1	10%
ノヴァクリスタル×1	15%
黑い块×1	20%
黑いかけら×2	15%
坚铠玉×2	1%
坚铠玉×1	3%
重铠玉×1	2%

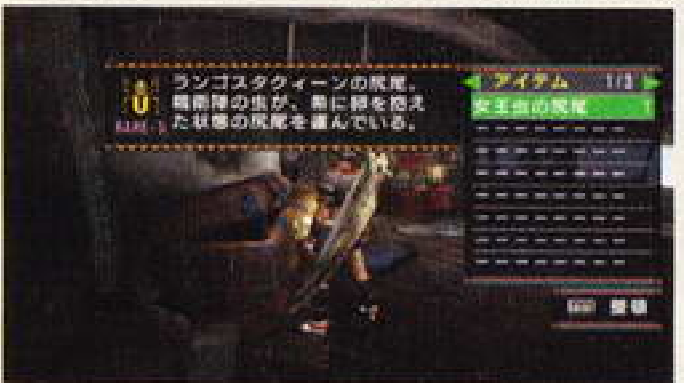
下载任务 06 号

云霞の如く

限制时间：50 分钟　　指定地：密林〈昼〉

特殊条件：HR4 以上参加可能

任务解说：难得的上位昆虫专杀任务，需要昆虫素材的玩家赶紧拿起已经



在装备箱里放置已久的毒片手剑吧，当然“毒けむり玉”这种毒杀昆虫的高效率道具也不要忘记携带。本任务中还存在一只特大号的飞虫，只有当讨伐即将结束的时候才会在 7 区出现，将它击倒后在任务报酬里有一定几率追加“女王虫の尻尾”这样道具，部分昆虫系武具的制作过程中会需要。

报酬详细资料

素材名	取得几率
モンスターの浓汁×1	10%
ランゴスタの坚壳×1	18%
ランゴスタの薄羽×2	10%
ランゴスタの羽×5	5%
カンタロスの坚壳×1	18%
カンタロスの薄羽×2	10%
カンタロスの羽×5	5%
女王虫の尻尾×1	9%
カンタロスの头×1	9%
上铠玉×2	2%
上铠玉×1	4%

下载任务 07 号

电击祭　2nd

限制时间：50 分钟

指定地：沼地〈夜〉

特殊条件：无



任务解说：迷你电龙讨伐任务，不过不要小视它们哦，虽然体积变小导致攻击范围缩短，不过攻击力依旧保持在较高的水平，掉以轻心被击中地话还是会扣除大量体力的。任务结束后奖励的“デンゲキチケット”是生产恶搞武器——电击锤“ポリタン”的关键素材。

报酬详细资料

素材名	取得几率
デンゲキチケット×1	5%
デンゲキチケット×2	5%
ブヨブヨした皮×1	20%
ブヨブヨした皮×2	5%
アルビノエキス×2	18%
アルビノの中落ち×2	18%
龙骨【大】×2	20%
电气袋×1	15%
电气袋×2	2%

下载任务 08 号

雨夜のエッグシーフ！

限制时间：50 分钟　　指定地：密林〈夜〉

特殊条件：无

任务解说：密林偷蛋任务，途中会出现一只雌火龙对玩家进行阻碍。需要提醒大家的是，当你从8区取得飞龙蛋后，部分区域里的敌人配置情况会发生微妙的变化，譬如 6 区会出现大量的黑、白猫等等，因此单人过此任务难度极高，最好还是和同伴们一起行动。另外，本任务的报酬相当厚道，“フエールピッケル”、“金のたまご”等贵重道具在任务结束后都有一定几率获得。

报酬详细资料

素材名	取得几率
勇气の证×1	5%
フエールピッケル×1	10%
飞龙のフン×2	15%
银のたまご×1	21%
金のたまご×1	10%
水光原珠×1	20%
阳翔原珠×1	5%
铠玉×1	10%
铠石×1	4%

话梅杂志&3DM-SMV

下载任务09号

怪鸟の岚！

限制时间：50分钟　　指定地：密林〈昼〉

特殊条件：无

任务解说：连续讨伐大怪鸟的任务，游戏过程中怪鸟会成对出现，这样肯定会有两只怪鸟汇合的情况发生，不过相信从风风雨雨中走过来的猎人们已经习以为常了，解决两只怪鸟后就可以交纳猫券过关。任务没有任何特殊奖励物品，挑战意义不大。

报酬详细资料

素材名	取得几率
火炎袋×1	1%
火炎袋×3	5%
怪鸟の鳞×3	15%
怪鸟の甲壳×2	23%
怪鸟の耳×1	18%
巨大なクチバシ×2	8%
龙骨【中】×4	10%
上龙骨×2	14%
铠玉×2	2%
铠玉×1	4%

下载任务11号

JUMP　炎帝の凯旋

限制时间：50分钟　　指定地：战斗街

特殊条件：HR6以上参加可能

任务解说：极具挑战性的任务，任务中的炎王龙从表面上看体力比集会所8星的要低，但实际上由于全体防御率的提升使得它更为经打。除此之外，它的攻击倍率也达到了极限的400%，怒状态下即使是强化完全的霸龙装也顶不住其两连击，单人游玩会非常有挑战性。好在战斗街的环境比起火山来说好了许多，同时配备有各种古龙迎击设施，灵活运用它们给予敌人重创。战斗胜利后可以活动特殊道具“海贼Jチケット”，用来生产海贼套装，外型美观，技能有“剥取名人+激运”的组合，联机蹭素材的绝佳装备。

报酬详细资料

素材名	取得几率
海贼Jチケット×1	10%
海贼Jチケット×2	3%
狱炎の龙鳞×1	20%
炎王龙の坚壳×1	15%
炎龙の尘粉×1	15%
炎王龙の甲壳×2	12%
炎王龙のたてがみ×2	8%
古龙の血×2	10%
炎龙の宝玉×1	7%



下载任务10号

ファミ通　2头の女王

限制时间：50分钟　　指定地：大斗技场

特殊条件：HR4以上参加可能

任务解说：和前作的“天地の怒”类似，斗技场双火龙讨伐任务。本次雌火龙和樱火龙的攻击力会超越集会所8星，加上斗技场的因素，难度可不小。当然，落穴、闪光玉等道具依旧能很好地辅助猎人战斗。任务里有一定几率出现最大和最小体积的雌火龙，有全金冠收集意愿的玩家不要忘了这点。任务成功后领取到的“ファミ通の注文书”能制作出冰属性太刀“太刀扇【ガバス】”，数据蛮不错地，值得使用。

报酬详细资料

素材名	取得几率
ファミ通の注文书×1	5%
ファミ通の注文书×2	5%
ファミ通のチケット×2	10%
樱火龙の坚壳×1	20%
雌火龙の坚壳×1	20%
雌火龙の上棘×1	6%
爆炎袋×2	15%
火龙の延髓×1	8%
雌火龙の红玉×1	3%
龙玉×1	8%



下载任务12号

红の灾厄

限制时间：50分钟　　指定地：决战场

特殊条件：HR6以上参加可能

任务解说：前作中“灾厄降临”任务的翻版，内容为决战场的红黑龙讨伐。本次红黑龙任务开场动画后的俯身滑翔攻击并没有实际攻击力，因此即使猎人忘记逃避也没有任何问题。对付红黑龙最优秀的办法就是全小组成员都装备能发射LV2扩散弹多的弩炮（例如神岛或缭乱の对弩）并带满调和素材一齐射击即可。在几个可破坏部位中翅膀的伤害积蓄量要求比较大，猎人需要确实保证扩散弹的命中率。

报酬详细资料

素材名	取得几率
黑龙の红鳞×1	10%
黑龙の红壳×1	15%
黑龙の红翼×1	5%
黑龙の红角×1	4%
勇气の证×1	10%
ノヴァクリスタル×1	15%
黑い块×1	20%
黑いかけら×2	15%
坚铠玉×2	1%
坚铠玉×1	3%
重铠玉×1	2%

话梅杂志&3DM-SMv

下载任务 13 号

光と毒の狂骚曲

限制时间：50 分钟　　指定地：大斗技场

特殊条件：无



任务解说：战斗前配出“气绝无效”技能就可以使毒怪鸟的闪光攻击无效，太刀等攻击范围较广的武器能有效地攻击到其翅膀、尾巴等弱点部位，推荐使用。本任务的报酬方面确实不够吸引人，不过用来刷毒怪鸟讨伐次数，取得相应称号还蛮不错地。

报酬详细资料

素材名	取得几率
ゴム质の皮×2	1%
ゴム质の皮×1	18%
毒怪鸟の头×1	10%
龙牙×3	11%
龙爪×4	11%
上龙骨×2	8%
ライトクリスタル×1	10%
毒袋×1	25%
铠玉×2	2%
铠玉×1	4%

下载任务 14 号

白黒つけるぜ！斗技场！

限制时间：50 分钟　　指定地：小斗技场

特殊条件：无

任务解说：本以为该任务会奖励制作麻痹属性双刀的“バベシトチケシト”，不过玩过之后才发现事与愿违。任务本身没有任何难度，如果能发动“盗无效”技能则会更加轻松。

报酬详细资料

素材名	取得几率
肉球のスタンプ×1	5%
タルの盖×1	15%
大食いマグロ×2	12%
マヒダケ×3	30%
いにしえの秘药×1	12%
水光原珠×1	15%
阳翔原珠×1	5%
铠玉×1	6%



下载任务 15 号

火山地带に潜む罠

限制时间：50 分钟　　指定地：火山〈昼〉

特殊条件：无

任务解说：火山双岩龙讨伐任务，由于是下位的岩龙，再加上它们几乎没有机会汇合，因此难度并不算高。任务开始时两只岩龙分别位于2、7区，推荐先去解决2区那只。战斗中首要目标是破胸，只要完成了这步接下来的攻击就能给其造成重大伤害。

报酬详细资料

素材名	取得几率
岩龙の甲壳×2	2%
岩龙の甲壳×1	14%
マカライト矿石×2	18%
マカライト矿石×3	10%
マカライト矿石×4	5%
上龙骨×2	10%
水光原珠×2	15%
阳翔原珠×1	5%
岩龙の翼×1	15%
铠玉×2	2%
铠玉×1	4%



下载任务 16 号

「マ）王　片角のマオウ

限制时间：50 分钟　　指定地：沙漠〈昼〉

特殊条件：HR4 以上参加可能

任务解说：和“JUMP　炎帝の凯旋”一样超具挑战性的任务。任务中出现的断角角龙不但体型大，血量也达到了8000，而且攻击倍率同样是达到了极限的400%，愤怒后该数据更是直接飑升至令人惊诧的600%。挑战的时候要求玩家对角龙有相当地了解，不然的话很容易就会力尽。任务报酬里会赠予“「マ）王チケット”，作用是制作断角角龙装，全套发动有“火事场力+2”和“风压大无效”技能，镶嵌槽一共有6个。最后要特别指出，这套装备为男性猎人专用。

报酬详细资料

素材名	取得几率
「マ）王チケット×1	5%
デンゲキチケット×1	10%
デンゲキチケット×2	5%
上质なねじれた角×1	15%
角龙の甲壳×1	20%
角龙の坚壳×1	25%
角龙の牙×3	10%
坚龙骨×2	10%



话梅杂志&3DM-SMV

下载任务17号

祖龙

限制时间：50分钟　　指定地：塔

特殊条件：HR6以上参加可能

报酬详细资料	
素材名	取得几率
祖龙の白鳞×1	15%
祖龙の坚壳×1	24%
祖龙の翼膜×1	15%
祖龙の角×1	12%
黑龙の魔眼×1	10%
勇气の证×1	3%
ノヴァクリスタル×1	10%
ノヴァクリスタル×2	5%
坚铠玉×2	2%
坚铠玉×1	1%
重铠玉×2	1%
重铠玉×1	2%

任务解说：倍受瞩目的任务，虽然在该任务提供下载之前玩家已经利用各种手段目睹了这只最古之龙的英姿，但是在官方宣布具体下载日期的时候依旧引起了玩家们的热论。祖龙的攻击方式同红黑龙极其相似，血量为9600，下降至4500后会进入身体硬化状态，此时防御力暴涨，继续削弱其体力到1800后恢复到正常状态。鉴于其身体硬化状态下的恐怖防御力，联机使用扩散弹，单挑使用爆弹战术都会非常地有效，当然对自己弓技术有信心的玩家也可以发动火事场力技能全程打祖龙头。祖龙装异常华丽，不过发动的技能却差强人意，可谓“美型与实用不可兼得”的典型例子。



下载任务18号

ファミ通奇面族の宴

限制时间：50分钟　　指定地：小斗技场

特殊条件：HR4以上参加可能

报酬详细资料	
素材名	取得几率
ファミ通PT×1	5%
ファミ通の注文书×1	15%
ファミ通のチケット×1	10%
勇气の证×1	15%
奇面族のお宝×1	23%
奇面王の遗产×1	5%
修罗原珠×1	8%
琉璃原珠×1	5%
上铠玉×1	10%
坚铠玉×1	3%
重铠玉×1	1%

任务解说：奇面族的强大攻击力相信每位猎人都领教过，这个任务中会小狭小的场地内同时出现5个奇面族，难度可见一斑。注意双刀这种乱舞硬直时间长的武器绝不适合在本任务中使用，很有可能在乱舞的时候就被围攻乱刀砍死。还是抡上大锤出发吧，气绝特性也能为猎人创造不少机会。杀掉10只奇面族后使用回家玉，再进如斗技场就会发现多出一个奇面族王，要小心应战。任务奖励“ファミ通PT”券，可以制作脚部防具ファミ通汉布S(男) / ファミ通パンツS（女）。



下载任务19号

绿萌ゆる季节

限制时间：50分钟　　指定地：森丘

特殊条件：无

报酬详细资料	
素材名	取得几率
勇气の证×1	1%
雌火龙の甲壳×3	20%
雌火龙の鳞×2	20%
雌火龙の棘×1	10%
火龙の骨髓×1	8%
龙の爪×10	7%
龙の牙×12	7%
龙骨【大】×2	11%
上龙骨×2	10%
上铠玉×2	2%
上铠玉×1	4%

任务解说：雌火龙连续讨伐任务，杀死两只以上后就能交纳猫券过关。雌火龙最初是在5区出现，以后刷新也是在这里，随着猎杀数量的增加，雌火龙的体积、攻击力以及血量都会上涨。报酬方面无任何有吸引力的物品，意义不大的下载任务。

下载任务20号

神秘の怪鸟

限制时间：50分钟　　指定地：密林〈夜〉

特殊条件：无

报酬详细资料	
素材名	取得几率
勇气の证×1	1%
火炎袋×2	5%
怪鸟の鳞×3	15%
怪鸟の甲壳×2	15%
怪鸟の耳×1	23%
巨大なクチバシ×1	15%
龙骨【中】×4	8%
上龙骨×2	12%
上铠玉×2	2%
上铠玉×1	4%

任务解说：迷你小怪鸟再度登场，不过这次没有前作那样恐怖的攻击力了，任务非常简单。小怪鸟被打倒后会在6区不断刷新，玩家可以提前在那里等待。本任务中小怪鸟的最



大击杀只数为10，报酬无亮点，不过可以100%获得怪鸟小金冠。

话梅杂志&3DM-SMV

超级玩家
THE SUPER PLAYERS

栏目主持：宇轩

宇轩：还记得前一辑的超级玩家，《MHP2》达人玩家——雷文么？这次，他又给我们带来了他的最新挑战。由于是老朋友了，所以我们还是直接进入主题，看看他又能给广大猎人玩家们带来什么新的惊喜吧。



《怪物猎人》系列是博大精深的游戏，在这里每天都有很多意想不到的事情在发生着，套用一句话来形容就是“没有做不到，只有想不到”。这不，最近几大怪物猎人的论坛里相继出现了“上位××怪一刀斩视频”，这种打法的出现颇覆着人们对“怪物猎人系列”的一些传统观点，例如“××怪体力高，需要打持久战”等，虽说笔者也不清楚这种情况的出现到底是该系列的一种进步还是倒退，不过是游戏就没必要过于认真，只要玩家能从中找到其中的快乐也就足够了。好了，回到正题上，本次为大家带来的就是“一刀斩”战术的详细分析文章，希望玩家阅读过后能对这种打法有深刻的理解，OK,LETS GO!（PS：《口袋光环》中已全程收录挑战影像，不要错过哦～）

文 雷文

PART 1 武器种类的选择

要想做到真正的“一击必杀”，就必须在武器的种类选择上下一番功夫，首先玩家应该考虑的就是这种武器所拥有招式动作威力，这样就可以筛选掉大量的武器种类。对游戏稍微熟悉一点的玩家都知道游戏中动作威力最大的两招分别是大剑的LV3蓄力斩和大锤的△键三连击的最后一下“本垒打”，前者的威力为110，后者为100，这两种武器将成为后备选择目标，不过到底是从中如何进行取舍呢？这就只需要玩家对比查看一下两种武器的具体资料不难发现最高级大剑和大锤的表面数据在伯仲之间，不过大剑的LV3蓄力斩所拥有的特殊攻击力修正为它添下了一块厚重的砝码，使得它成为不二的武器选择种类。

PART 2 具体武器的确定

现在已经将目标锁定在了大剑这项武器上，在具体选择武器的时候高攻击力当然是作为首要参考条件，不过出此之外斩位水平、会心率都将作为重要的考察数据。经过一番“精挑细选”又有两把武器进入我们的视线：它们是角龙剑ターリアラート和ジークムント，让我们看看两者的具体数据。





①角龙剑ターリアラート	
攻击力	1152（倍率240%）
最高锋利度	白斩
固有会心率	-30%

②ジークムント	
攻击力	1056（倍率220%）
最高锋利度	白斩
固有会心率	10%（白斩后修正为20%）

要从这两把武器中做出决断其实也比较简单，参考下具体伤害计算公式便不难发现当会心攻击发动的时候伤害是远远超过武器倍率20%差距的效果（关于这一点在后面会有详细的举例），如此一来ジークムント毫无争议地成为了我们最终的选择目标。

话梅杂志&3DM-SMV

PART 3 影响攻击力的几个重要因素

①武器斩味

这个没有啥好多说的，白斩对攻击力的修正为1.3倍。

②特殊攻击力补正

大剑的LV3蓄力斩本身威力值就高，再加上有1.3倍的特殊攻击力补正，无愧于破坏力NO.1。

③武器命中部位补正

可能会被很多玩家所忽略的一个问题，那就是使用大剑和太刀的剑身命中敌人的时候有1.05倍的伤害值修正，玩家在攻击时的站位则显得尤为重要。



④会心一击发动

会心一击发动时伤害上升为1.25倍，这个系统设定在一击伤害低时并不能得到很好的体现，不过在蓄力斩这种暴力级招式下发动会给你带来预想不到的效果。



⑤各种增加攻击力的道具

"力の爪"和"力の护符"就不用多说了，携带上两者能使武器倍率上升15%。然后是各种道具以及用餐效果，这里要提醒大家的是各效果之间有提升数值大覆盖提升数值小的特性，所以只需要操刀者吃下"鬼人药グレート"和"怪力の丸药"即可。

⑥人物特技、猫技能

为了使武器有白斩，"斩れ味レベル+1"技能必不可少。然后就是完成一刀斩的重要人物技能"火事场力+2"以及猫技能"ネコの火事场力"，前者效果为角色体力40%以下时攻击力上升30%，后者为角色体力10%以下时攻击力上升50%，两者效果可以叠加，同时发动时攻击力可飙升至原有数值的2倍左右，差距显而易见，此两技能必不可少。最后还有提升武器倍率的"攻击力UP"系技能，不过这套技能属于"费力不讨好"类型——发动技能点数要求高，但效果却不是太明显。

⑦同伴辅助

能为自己提升攻击力的同伴辅助行动有两种：一是弩手发射"鬼人弹"，不过它的效果已经被"鬼人药グレート"所覆盖，因此排除；二是狩猎笛的攻击提升曲目，此效果可以发动两次，第一次能使武器倍率上升40%，第二次是20%，两次效果可叠加，援护攻击参与决定！



⑧怪物陷入异常状态

当怪物陷入如麻痹、睡眠等异常状态时，猎人给予的第一击都将会有伤害加倍的特性，而这其中又以睡眠状态下的3倍伤害为首，并且利用弩手造成这个状态还有一个最大的好处就是睡眠弹本身是不具备攻击力的，这种情况下实现的才是真正意义上的"一刀斩"。



⑨怪物部位伤害吸收率＆上位怪全体防御率

怪物的不同部位能造成的伤害量也有所不同，这个算是常识了，不再多做介绍，我们要做的就是



话梅杂志&3DM-SMV

对准怪物的弱点进行高伤害攻击。而“怪全体防御率”这个概念可能很多玩家还不知道，这里稍微点一下就是上位怪物所持有的特殊防御力修正，它会在攻击伤害计算出来的情况下再次进行伤害的吸收。例如上位火龙的全体防御率为75%，假设玩家的一次攻击能造成100的伤害，那么经过这个系统的吸收后最后的实际伤害量为75。

⑩怒状态下的怪物

这个属于比较偏门的想法。游戏中的怪物发怒后大多防御力会上升，不过当然也存在例外，那就是毒怪鸟和水龙，当它们发怒的时候防御力不升反降。不过让怪物发怒是要给予其伤害的，这违背了挑战的原则，仔细想想不难发现水龙又是特例中的特例，因为我们可以直接用音爆弹将其引怒……SO，理论是通了，不过实际行动起来却有相当大的困难，反正雷文是没有在水龙睡眠状态下斩到它腹部的事例，如果有哪位读者能发现完整的方案请告之。



▲未怒状态下的水龙。



▲怒状态下的水龙。

PART 4 确定人物装备&极限伤害

①人物装备

操刀者装备发动的技能是我们接下来需要确定的事项。根据PART 3中的内容我们能了解到最好是能同时发动“火事场力+2、斩れ味レベル+1、见切以及攻击力UP”这四个技能，不过现实是残酷的，经过雷文苦心研究后，发现并没有这种“逆天”的混装存在(什么？你说用训练所专用头盔？咳咳，老大说这样不好)，因此我们只能从中选择相对来说更为重要的技能了：首先排除见切，因为它提升的是会心率，说白了这东西也就是个几率问题，我们可以反复凹出会心一击以达到目的；再则就是排除“攻击力UP”系技能，原因么，前面已经说过了。最后确定“火事场力+2、斩れ味レベル+1”的组合，这套技能组合并不算难配出，常见的有金狮子一套又或是加珠的白一角龙装（村长任务就能发动这套暴力技能组合实属不易）。



②伤害极限

在做视频之前我们还需要做的一件事情就是大概确定一下那些怪物是能够实现“一刀斩”的。首先要明确的是目标怪物的弱点必须是暴露且在睡眠状态下能够攻击到的，这里能排除掉的有岩龙、铠龙；然后再根据伤害计算公式：

对怪物伤害量＝动作招式威力×系统显示攻击力÷480×斩味修正×剑身命中修正×特殊攻击补正×会心一击伤害补正×睡眠状态伤害补正

算出在不考虑怪物肉质伤害吸收以及全体防御率情况下的极限伤害为：110×3216÷480×1.3×1.05×1.3×1.25×3≈4904

如此一来古龙系怪物全部都可以排除，最后再统一算上两个0.8左右的部位伤害吸收以及全体防御倍率得到伤害为3138，这样被排除在外的有轰龙、角龙、电龙、雌火龙、桃毛兽以及金狮子，最后还要算上斩属性攻击部位伤害吸收较低的盾蟹与镰蟹。这样能秒杀的怪范畴已经很小了，具体为：

①怪鸟②沙龙③毒怪鸟④雄火龙（需凹会心一击）⑤雪狮子（需凹会心一击）⑥麒麟⑦水龙（理论可行，不过目前还未实验成功）

(PS:从伤害极限公式中可以明显看出会心一击的优势，所以这就是雷文选择ジークムント这把大剑的主要原因。另外要说明的是，为了使截图更为直观，笔者使用了显血金手指。)

好了，写到这里本文也要告一段落了，本次挑战的主要意义在于玩家的无限创造力上，而视频的技术含量并不算高，不过它给予我们的视觉冲击却是前所未有地，希望大家能在怪物猎人这个奇幻的天地中开拓出属于自己的一片天地。

话梅杂志&3DM-SMV



经常有读者来信反应："《掌机王 SP》为什么没有GBA游戏的攻略介绍了啊?我没有NDS和PSP，只有一台GBA啊。"确实，现在国内许多玩家依然在玩GBA游戏。只要有读者需要，我们自然就不能坐视不管，所以从本辑开始，《GBA补完计划》栏目又重新开张啦。

栏目主持 宇轩

新作速报

GBA 蜘蛛侠3

◆Activision◆ACT◆2007年5月4日◆美版
◆1人◆29.99美元◆无对应周边◆128Mb



凭借五月即将上映的电影《蜘蛛侠3》的势头，由同名电影改编的本作以华丽的画面和紧贴电影的剧情吸引了大量的眼球。游戏将可以让大家像电影里一样使用蛛丝穿行于纽约曼哈顿的大街小巷，与邪恶的黑色蜘蛛侠和新的绿魔进行较量。游戏的动作相当流畅，2D画面的素质在GBA中也数上乘。我们会在下次栏目中为大家献上本游戏的"迷你特快"，敬请期待吧。

GBA 宠物狗2

◆Ubisoft◆SLG◆2007年5月30日◆美版
◆1人◆29.99美元◆无对应周边◆128Mb



育碧出品的宠物狗游戏，玩家可以在多种小狗里面选一只作为饲养的对象。和NDS版主要注重与宠物狗互动的特色不同，GBA版加入了大量的RPG元素，玩家可以随心所欲地带着自己心爱的小狗散步，享受生活的乐趣。玩不到《任天狗》的爱犬人士们，这款《宠物狗2》也是非常值得一试的哦。

实用秘籍

《蜡笔小新 呼唤传说 食玩都大冒险》日版

クレヨンしんちゃん 传说を呼ぶ
オマケの都ショックガーン

隐藏小游戏

在菜单下输入特定指令即可获得隐藏的小游戏。





按住L R两键不放接着按顺序逐个输入ABAB左右或按顺序逐个输入BBAB上下就会出现如图所示的成功提示。

《格斗之王 EX》美版

King of Fighters EX

隐藏人物出现法

1 选择主角队通关一次，分数达到50000就可使用八神。

2 选择饿狼队通关一次，分数达到50000就可使用吉斯。

3 出现八神和吉斯后可使用K'队做援护，方法如下：

选三人组队模式后，将光标移到最下面的文字，按A键

4 单打模式选择VERY HARD通关一次，分数达到50000就可使用山崎龙二做援护，使用方法同上。

5 在对战时按Start后选第二项，即可看到所有人的出招表，按←或→进行翻页。



GBA 恶灵骑士

◆2K Games◆ACT◆2007年2月13日◆美版
◆1人◆29.99美元◆无对应周边◆128M

经典漫画《恶灵骑士》今年在漫画之外的收获颇丰，电影推出后连续发售了各平台有关恶灵骑士强尼的游戏，GBA版也如期来到玩家面前。根据平台特性改成2D清版过关游戏之后，有着和其他平台上同名游戏完全不同的感觉。该作融合了同类游戏的很多优点，利用GBA仅有的几个按键组合出相当丰富的招数，打击感和操作感都达到了同平台的顶级水平，整体关卡也设计的非常流畅，值得一玩。

1 基本操作

按键操作	战斗关卡	摩托车关卡
方向键前后	移动	控制方向
方向键上	格挡	没有作用
方向键下	下蹲	下滑
A	锁链攻击	射击
B	近身攻击	锁链攻击
L	抓住近身的敌人	刹车
R	跳	加速

2 组合技

（前面带有星号标记的为可升级的技能）

★前前	冲刺
下+R	滚动躲避
★跑动中 下+R	滑铲
★AAA	连续锁链攻击
上或斜上+A	相应方向的锁链攻击
★BBB	连续近身攻击
后+B	攻击身后的敌人
★长按B	蓄力攻击，根据时间长短攻击距离和威力也会改变
L抓住敌人后按B	攻击被抓住的敌人
L抓住敌人后按R	扔出被抓住的敌人
长按A	用锁链困住前方的敌人
长按A后按后	将困住的敌人拉到身前
★空中A	空中锁链连击
★下+B	喷射拳击
空中L+B	空中近身攻击
L+R	暴气(暴气后攻击力和攻击速度都大幅度增加)
近身L+R	惩罚注视，注视骷髅头双眼灵魂便会被烧尽

3 流程介绍

游戏流程分为战斗关卡和摩托车关卡。其中敌人被击倒后出现三种颜色的灵魂，主角会自动将其吸收，其中黄色的是加血，蓝色的恢复魔法，粉紫色的是相当于经验值的灵魂。

战斗关卡

消灭场景内所有敌人后向箭头方向前进即可。战斗中遇到一直防御的敌人可以先做防御动作引敌人发动攻击，挡住攻击后再反击消灭敌人。当被很多敌人夹击的时候只要按方向键下和R就可以滚出敌人的包围圈，躲开后在敌人的另一侧长按B键发出蓄力攻击即可击倒一串敌人。空中的敌人多用空中锁链攻击，范围大攻击力也不错。一般每关的尽头都会有BOSS级敌人把守。BOSS战也都比较简单，防御时就直接按住斜上方向，防御住BOSS的攻击后按A键用锁链攻击斜上方，如此反复进行有节奏的进攻和防御就可以轻松过关。有些防御不能的技能在BOSS出招前都有较明显的动作，比如将身体过度弯曲等，此时可以迅速滚开。



摩托车关卡

躲开道路中的各种障碍物，撞到障碍时会产生短时间的眩晕。途中的敌人会不停地出现，可以稍稍减速和敌人平行站位后用锁链进行攻击。如果一直向前行驶一段距离也会将他们全甩开。悬在空中的障碍需要提前一段时间按方向键下滑过去，而有些悬崖需要加速才可以冲过去。关卡中的BOSS战比较简单，与其保持一段距离后连续用A键射击，不能继续射击时可以通过取得道路上的油桶增加能量。



4 升级系统

游戏拥有独特的升级系统。在关卡中获取的粉紫色灵魂可以用来提升攻击力和主角的属性。在菜单中选择UPGRADE，技能或属性后带有圆圈和数字的能力均可以提升。数字代表技能当前的等级。其中STATE栏中的四项属性从上到下分别是：魔法条、血条、近身攻击力、锁链攻击力。优先升级血量可以让通关过程更容易，如果不增加攻击力的话后期消灭一个敌人就要攻击多次。要更安全还是更有效率，怎样取舍就由玩家自己决定了。



每年的5至8月都是电影院中大片争相上映的时候，继上月的《蜘蛛侠3》、《怪物史莱克3》后，终于万众瞩目的迪士尼劲作《加勒比海盗3》也于6月12日在国内上映了！本次的影评就让我们来看看先行欣赏了本片的tisphong为大家带来的小小剧透影评吧。不过还没有看过电影的朋友要是还想对本片保有新鲜感的话，就建议你谨慎阅读咯！本次的关注版将为大家奉上暑假里值得一看三部未上映电影，希望大家喜欢！

文 tisphong

世界尽头的麻雀船长
——《加勒比海盗3》小小剧透乱谈

2003年迪斯尼创造了一个奇迹。一个翘着兰花指，扎着满头小辫子的混蛋海盗带着自己的黑珍珠号席卷了全球超过3亿的票房，让早已化作死灰的海盗题材焕发出全新的魅力。转眼4年飞逝，跨过极不厚道的《加勒比海盗2 聚魂馆》，杰克船长终于从《世界的尽头》归来了……



看的是谁？

看电影可能有一千个理由，但是看《加勒比海盗》惟一的目的就是——杰克·斯派罗船长。永远摇摇晃晃的脚步，永远让人捉摸不透的小聪明，满口污秽的金牙和数不清的辫子，以及那华丽的烟熏妆，这位古怪到让迪斯尼老大坐立不安的杰克船长才是整部影片的精髓所在。在拍摄之初，饰演杰克船长的约翰尼·德普力排众议塑造出了这样一位标新立异的海盗，打破了海盗们几乎永恒不变的彪悍形象。极端利己主义的狡猾和极端自由散漫的性格构成了矛盾的二重奏，他那贱格到让人想抽的个人作风就是结果。而这位极富魅力的船长大人，在第三集中居然变出了一堆！好吧，虽然都是幻像，可是对于杰克船长的忠实粉丝来说，这设置也厚道地让人想哭了。自说自话的杰克，疯疯癫癫的杰克，在桅杆间飞舞的杰克，在暴风雨中决斗的杰克……虽然在影片里还有终于成长起来的小铁匠、依旧英姿飒爽的伊丽莎白小姐、阴险的东印度公司BOSS和巴伯萨船长，可是《加勒比海盗》仍然只属于杰克船长，这，也就是我们惟一的答案了。

Jack Sparrow: And that was without a single drop of rum!

杰克·斯派罗：这里一滴朗姆酒都没了！



怎么来看？

《加勒比海盗3 世界尽头》讲的是怎样一个故事呢？东印度公司的邪恶BOSS囚禁了“飞翔的荷兰人号”章鱼脸船长的心脏，用它来控制“飞翔的荷兰人号”攻击五大洋的海盗，为了抵抗海军的毁灭性打击，9位海盗头目聚在了一起，邪恶与正义的战争即将展开……

作为续作，《加勒比海盗3 世界尽头》承接了上一作的故事，在叙事上就出现了某种程度的限制。对于没有看过《加勒比海盗2 聚魂馆》的观众，本片的开头可能会让人满头雾水。太多的角色，分散的线索，需要前情介绍的故事，这些对于这部电影而言都可以算得上是致命的影响。然而对电影观众来说，我们真正要看的是什么呢？

无边无垠的大海上，突然出现的滔天瀑布。黑珍珠翻转入海水后，映在海底的辉煌的落日余光。驰骋在暴风雨和旋涡中，两艘战舰华丽的主炮对轰……一切的一切都历历在目，实拍和三维之间的距离缩小到了最微妙的极限。在音效和视觉上，《世界尽头》简直就是完美的典范了。这不是属于19寸显示器或者32寸屏幕的故事。同学们，去影院吧，那里才是《加勒比海盗》世界的归宿。

Jack Sparrow: We'll have to fight... to run away!

杰克·斯派罗：我们会战斗……为了逃跑！



一线之间

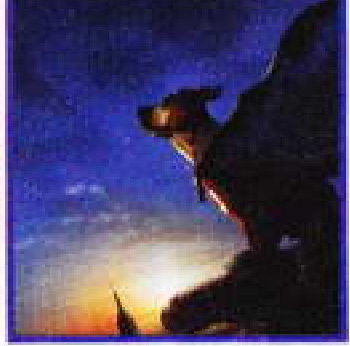
票房上输给了同期上映的《蛛蛛侠3》，口碑上，被许多影评人批评，可是《加勒比海盗3》依然卷走了超过3亿的票房。同样，作为迪斯尼的相关产业，对于“《加勒比海盗》系列”而言，票房永远只是一个起点。今后的DVD、游戏、主题公园和所有相关产品才是真正的摇钱树。而在这一作里，我们终于看到了杰克船长的原型，80年代摇滚巨星基思·理查兹出演杰克船长的老爸（理所应当的帅到飞起！）；终于看到了威尔和伊丽莎白在混战中精彩绝伦的婚礼（虽然马上就是分离）；终于看到了杰克又一次不屈不挠地踏上冒险之旅（同样也又一次搞丢了他的船）……故事一点点和第一集融会，对于系列粉丝而言，这就是最完美的结局。在《世界尽头》片尾曲播放完毕后，还有那么一小段剧情，也许这就是第四集的开头。何时聚首，也只是个时间问题了。

Jack Sparrow: Who am I? I'm Captain Jack Sparrow.

杰克·斯派罗：我是谁？我是杰克·斯派罗船长！

话梅杂志&3DM-SMV





超级狗狗拯救世界！——《超狗任务》（Underdog）



这部暑期里即将上映的喜剧影片利用一只狗狗恶搞了闻名世界的超人、蜘蛛侠、X战警等英雄角色，看着剧照中这只可爱的狗狗摆出这些大英雄的经典POSE时，实在是让人忍俊不禁！

故事讲述了一只可怜的狗狗在西蒙教授实验中因为意外而获得了超能力，并且开始说人话。于是它决定利用自己的超能力来帮助那些有困难的市民，尤其是一只漂亮的小猎犬"波莉"。然而，西蒙教授和他的走狗Cad正在酝酿一个阴险的计划，唯有超人狗挺身而出才能解救全城百姓……

做为迪士尼最擅长的动物题材电影，本片采用了真人和电脑动画合成的方式。让我们来期待一下这部影片在大片云集的8月里能有上佳表现吧！

（上映日期：2007年8月3日）

欢喜冤家再次"中西合璧"！——《尖峰时刻3》（Rush Hour 3）

"快嘴+功夫"的中西搭档从一开始就深得老美的欢心，前两作2亿多北美票房就足以为证。而时隔六年，"《尖峰时刻》系列"的第三作终于要与广大影迷见面了！

本作讲述了势力庞大的中国黑社会组织"Triads"蠢蠢欲动，为了阻止他们跨国犯案，中国大使将要在洛杉矶举办的世界刑事法庭峰会上发表警示，由李总督察负责担任保镖。然而，当冒冒失失的快嘴探员詹姆斯·卡特从广播里听到暗杀消息赶往现场时，他的风风火火却打草惊蛇，让杀手顺利逃脱。为了棘手的追捕，这对欢喜冤家不得不再次合作。虽然老是吵吵嚷嚷，可不管前方有什么样的危险，卡特和李警官都不会放在眼里，因为只要齐心协力，再惊心动魄的打斗也不过是妙趣横生的幽默插曲。

究竟这对搞笑活宝又会给我们带来怎样有趣的故事，让我们拭目以待！（上映日期：2007年8月10日）





汽车人再现荧幕——《变形金刚》（Transformers）

在美国刚刚结束的的MTV电影奖上，《变形金刚》在此次活动中被评为"最值得期待的暑期电影"，这可以说是实致名归。先不说那耗花上亿元的制作费，就冲着那被大导演迈克尔·贝彻底"颠覆"的变形概念和更为"真人化"了的造型，就值得你掏钱去电影院享受这一视觉盛宴。如果你还是小时候受过"变形金刚文化"熏陶过的那一代人，那不管本片的素质究竟怎样都好，都已经有了不得不看的理由了。尽管有人对其褒贬不一，《变形金刚》的到来都会是这个暑期里的一场空前"浩劫"。（上映时间：2007年7月4日）

话梅杂志&3DM-SMV

文 余生一坠 编 软饼干 美编 咕噜



非主流领域

"非主流领域"又与大家见面了，这次要为玩家介绍一款"海盗"游戏。什么？问我是不是《加勒比海盗》？不不不，这款游戏可是20年前的经典名作的重制版，其原版作品相信也没几个人玩过。本作由策略游戏大师席德·梅尔制作，其经典的设定并没有随时间流逝而落伍。全开放式的未制领域以及广阔的加勒比海等着我们去探险。扬起巨大的白帆，让我们一起去感受海和血的味道吧！

PSP 席德·梅尔的海盗 Sid Meiers Pirates

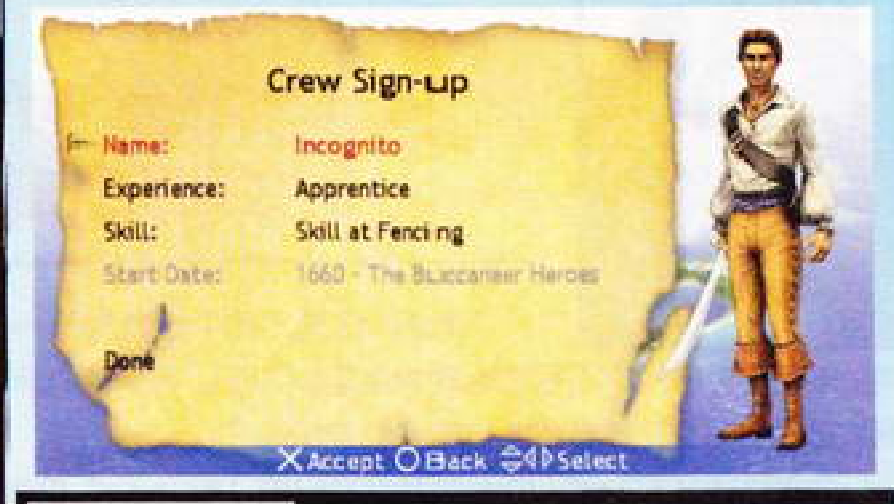
◆2K Games◆SLG◆2007年1月22日◆美版
◆1人◆39.99美元◆无对应周边



故事背景

游戏的主人公是个孤儿，与祖父、叔叔、婶婶和姐姐一起生活，叔叔欠下公爵很多债务。一天夜晚，一家人正在火炉旁共进晚餐，庆祝明天即将满载归来的船队会补偿所有的债务，生活将再次充满希望。而此时公爵带着一帮打手破门而入，并告诉他们船队在海上失事了。叔叔的债务永远也不可能偿清，一家人将被抓去做奴隶。公爵拿剑要挑走我们的主人公脖子上金光闪闪的项链时，少年拔开剑趁机逃出了魔掌。10年之后，当年的孩子已经变成英俊的青年男子。精通航海术又浑身是胆的他登上了一艘大船，当了一名普通的船员。船长的暴政引起所有船员的不满。贪财的船长也要抢夺主角漂亮的项链，两人扭打起来。此时其他的船员也都将多年的怒火迸发出来，一起反抗残暴的船长。主角抓住机会将船长打倒并赶下了船。年轻又充满智慧的他得到其他水手的拥护，成为这艘船的船长，并带着船员们开始了作为加勒比海盗的生活。但他从未忘记自己心底深处的目标是要解救自己的家人。

创建人物



1.游戏开始时 首先要求玩家创建自己的角色。先起一个响亮的名字吧。游戏难度越高，船越难控制，战斗也更加激烈，宝藏的信息也更少。

2.技能（Skill）

击剑（Skill at Fencing）
提升玩家近战的技巧，在决斗中更容易战胜敌人。

火枪（Skill at Gunnery）
提升在海战中玩家控制大炮射击的准确度和装填速度。

航海（Skill at Navigation）
提高船的航行速度，即使在加勒比长年大东风下逆行也会稍稍有些速度。

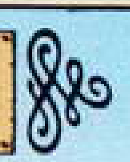
医术（Skill at Medicine）
能增加主角的健康度，不会在40岁之前因为身体原因而结束冒险生涯。

魅力（Wit and Charm）
能吸引所有人，对女人更有很强的吸引力，在和旅店的女侍聊天时可以得到更多情报，在舞会上也更容易夺得女人的芳心。

3.游戏开始的时间（Start Date） 越靠后的年代越能得到更好的船只，而海盗和军队的势力也有不同的变化，到了1680年，海盗的形势非常严峻，会有各国军队和赏金猎人对海盗船发起没有任何预兆的进攻。注意：实习生难度只能从1600年开始，其他难度则可以选择5个年代中的任意一个开始。

话梅杂志&3DM-SMV

海上航行操作



左右和滑杆	控制方向
方向键下	扬帆或收帆
□	停船靠岸
×	确定攻击
△	改变攻击目标
○	撤消选择
L	视角拉近
R	视角拉远
SELECT	打开控制介绍
START	菜单



和城镇总督交涉



总督会给玩家一些任务，完成任务后回来再和他们交谈会被赐予官职。当达到一定要求时，总督会邀请你和他的女儿跳舞。跳舞时注意屏幕下方，当出现按键提示时，尽量在快速移动的黄色大圆球来到两个剑形标志的中央时按下相应的按键，这样就能提升和总督女儿的好感度。



停船上岸



在任何陆地边缘按□键都可以停船上岸。在非城镇地方停船的话会进行探索，如果探索的地方没有宝藏等就只会消耗点时间后再继续航行，如果有城镇的话会进入城镇。

访问当地的酒馆



在这里可以雇佣水手；从神秘商人那里得到各种情报，购买一些特殊道具和宝贝；从女侍和店老板口中了解到各种信息和情报。一些任务中提到的敌人也藏匿在酒馆中，和老板交谈就会有选项提示询问是否开始和目标敌人决斗。

航行技巧



游戏的视角为上北下南左西右东，左下角的红色箭头是风向标，中间的数字是航行的速度："节"（knot），一节约等于每小时一海里（6080 英尺或 1852 米）。加勒比海上长年刮东风（由东向西吹），所以向西航行速度快，向东慢。玩家可以准备一队结实的大型战舰从西开到东大肆抢夺，然后在最东方换上速度快的小船带着香料从西向东航行回来。在航行中，按方向键下可以扬帆或收帆。顺风扬帆行驶快；逆风收起帆稍微快些，但也基本上没有什么速度。如果非要逆风前行的话尽量不要让船头处在正逆风的方向，可以向正逆风方向斜 45 度航行，一段距离之后再向另外方向偏 90 度继续航行，只有这样才不会被风吹到没有速度。

各种建筑



在加勒比沿岸有各种建筑，包括城镇 Town、据点 Settlement、寺院 Jesuit mission、海盗的据点 Pirates heaven 和印地安村庄 Indian Village。城镇是主要的建筑，寺院可以让院里的主持到城镇为自己游说，海盗据点和印地安村庄内可以鼓动他们进攻周围的城镇。



和城镇里的商人交易



可以从各个港口低买高卖挣点儿钱。货物包括食物 Food、奢侈品 Luxuries、货物 Goods、香料 Spice、砂糖 Sugar，各地买卖价格不同，存货量也不同。但对于海盗来说，买卖物品永远挣不了大钱。将抢来的货物在这里销赃才是生财之道。根据自己船只的载重状况，优先购买大量的食物保证下一阶段的航行才是上策。

整顿船只



在这里可以修理船只，不想要的船也可以在这里卖掉。如果在海上想百战百胜的话就要升级自己的船只。

铜板壳（Copper Plating）	减小船只转弯的半径。
棉质帆（Cotton Sails）	加快船只航行速度。
三层床（Triple Hammocks）	船员人数上限增加 50%。
铁船骨（Iron Scantlings）	增强船体防御，降低受到攻击时的损害。
链球弹（Chain Shot）	摧毁敌舰的船帆，减慢它们的速度。
葡萄弹（Grape Shot）	也就是霰弹，杀伤敌舰上的船员。
精装药（Fine-Grain Powder）	增加大炮的射程。
铜火炮（Bronze Cannon）	提高大炮射击的命中率和伤害。

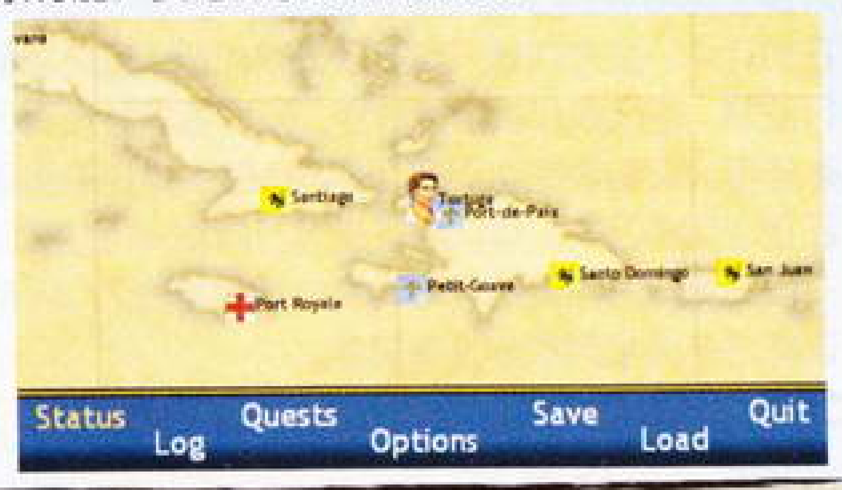
话梅杂志&3DM-SMV

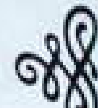


查看状态



和游戏过程中按暂停键一样会进入菜单。从左到右依次是：状态、日志、任务、选项、记录、提记录、退出。在状态栏中可以查看个人状况、游戏完成度和各种船只的详细参数。在任务栏中可以查看在酒馆打听到的情报和总督给的任务，完成任务可以增加Personal Land的数值。游戏没有自动记录功能，要记得手动保存记录。





分赃



分赃是这款海盗游戏的特殊之处。也是这款游戏的精妙之处。在海上长年征战获得的财富可不是船长一人所有的，想把所有宝藏都装进自己的口袋的船长早晚会被船员们扔到海里喂鲨鱼。船员们齐心协力在海上与风浪和敌人殊死搏斗获得的财富当然想要得到自己的一部分。另外长年在海上漂泊的船员的情绪自然也会随着航行时间加长而渐渐烦躁。船员们的整体情绪由高到低分为高兴(Happy)、满足(Content)、失落(Unhappy)，如果船员们已经失落了，那船行驶的速度和炮弹的装填速度将会降低，时间一长，很多船员也将不辞而别，再近一步恶化的话会发生叛变。为了使船员们在一起和谐生活，“分赃”自然不可缺少。选择分赃后，主角会和船员坐在一起将财产重新分配，自己只能保留很少一部分化为自己的资产 (Personal Gold)，同时玩家也将在城镇里待满六个月，再出海时也只剩自己的主舰。其实是有方法尽量避免船员们产生失落情绪的，比如：保持船上有大量的食物；得到更多的金钱；寻找特殊物品；带上厨师木匠等能为船员服务的人；多打胜仗让船员们高兴等。其实，如果没有大量金钱的时候可以少雇些船员。想减少船员数量的话只有让他们战死，比如攻击防御坚固的城堡等。



海战



在航行中，其他船只经过本舰时，屏幕下方会出现ATTACK的字样，此时按下×键便会出现一个红色的箭头指向将要开战的船，此时如果周围还有其他船只，可以按三角键改变锁定目标，再次按下×键就会进入海战状态。海战的操作和航行时基本相同，只是多了一个按方向键上改变当前使用炮弹的操作。

战斗时需要玩家将船只靠近敌船并与之平行后按×键开炮。过去的战舰绝大多数炮都装在船的两侧。真实的战斗中，战舰先将一边的炮放完后开始填装，并转身用另外一边的炮攻击敌人。而这款游戏中可能是顾及到转舵的难度，直接放一次炮便填充一次，即使填充不满也可以再次放炮，但炮弹数量和杀伤力自然会减少。

在城镇中将自己的战舰升级，装上不同的炮弹才能在海战中使用不同的战术。链球弹可以将敌舰的帆打破从而降低其航行速度，圆球大炮直接攻击敌舰本体，霰弹则会攻击敌舰上的船员。

当敌船人数少于自己船员数量一半并靠近敌舰时，敌人就会投降。对于速度快的敌船用链球弹攻击帆降低其航行速度，然后用霰弹将敌舰上的人数降低到自己船员的一半以下，然后加速冲过去直接结束战斗。战胜后将缴获敌人的船和水手，可以选择是否让他们加入。最多可以带5艘船，达到上限后会提示丢弃一艘船。平时最好将多余的、不中用的船卖掉，保持队伍中只有4艘船比较好。战斗失败的话一般会弃掉主舰逃跑，如果玩家没有其他船只的话会被送到监狱服刑。服刑时间很长，有逃跑的机会，在月黑风高的晚上可以从监狱的窗户逃出去，进入潜入模式。玩家要躲避巡逻人员的视野。按×键可以快跑。从背后接近守卫身体就能将其暗杀掉。





决斗



作为一名好战的海盗，决斗自然是不可缺少的一部分。某些任务的目标是干掉某人时，到达指定城镇在酒馆搜索并找出目标便会开始决斗。在海战中，如果用船头撞到其他船的话也会进入决斗。决斗开始后主角和对手单挑，屏幕上方的长条显示双方的

操作	
□和×	攻击
○	防御
L和R	嘲讽对手
↑+□或×	上段攻击
↓+□或×	下段攻击
↑+○	跳跃
↓+○	下蹲

话梅杂志&3DM-SMV

优势度。战斗场景分为几个部分，不断击中对手让敌人后退，自己的气条占满优势条后敌人就已经无路可退，敌人会被强迫跳海或投降。气条下方圆圈内的数字代表角色的耐力，被击中的话耐力会降低，耐力降到1会投降认输。

战斗前会让玩家在长剑（Longsword）、轻剑(Rapier)和弯刀(Cutlass)中选择一个作为自己的武器。其中长剑能攻能守，是全面发挥的武器，有效攻防才能取胜；轻剑攻击速度快，但防御性能差；弯刀防御性能强，而攻击速度较慢，多用防御使敌人露出破绽后出招才可以取胜。

游戏初期，玩家钱少船破，对付大型的战舰或商船进行海战取胜的几率很小，所以一开战上来就快速冲向敌舰开始和对方船长单挑，胜率肯定要比互相放炮高很多。对于初期的对手，选择轻剑一直攻击一般就可以取胜，而在较高的难度下，敌人经常躲避和格挡玩家的攻击，攻击被敌人躲过后都会有较大的破绽，此时很容易被敌人击中。要想百战百胜必须要学会躲避和格挡的技巧。当敌人身体向后仰并举起刀时说明他要上斩，下蹲可以躲过；当敌人将手臂下弯向后拉开时是要刺击，抵挡就可以；当敌人将剑横在胸前说明对手要使用下段斩，此时要跳起来躲过。躲避和防御后再攻击就能获得更好的效果。

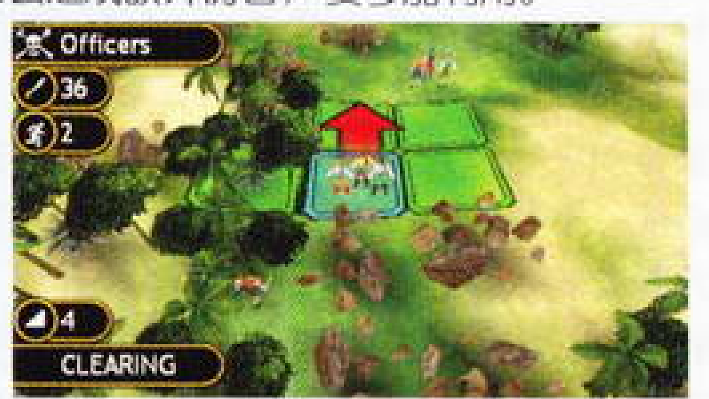


陆地战



攻城时可以在一定距离内按×键进行炮击。和一个城镇宣战后靠近港口按□键不会进入城镇画面，而显示“离开”、“潜行进入城市”和“攻击城镇”三个选项。选择第三项便开始陆地战。用没有经过训练的普通海贼战胜训练有素的士兵不是件容易的事情。削减敌人的方法有两种，一种就是炮击城镇，另一种方法是游说临近的印地安部落或海盗据点让他们进攻城镇。

陆地战是普通的回合制战棋模式。战斗开始前可以选择自己重新排兵布阵。利用不同的兵种展开战术才可以战胜敌人。将远程的火枪手（Buccaneers）放在树林中，这种地形受伤减半并且不容易被敌人发现。战斗开始后，推动滑杆将出现一个红色箭头，表示被选中队伍的移动方向和前进位置。当前进位置上是敌军的时候便会进行攻击。可以将敌人引到自己的火枪手可攻击范围内，再用其他近战部队将敌人包围进行围歼。另外从高向低进攻或从敌人侧面和后面进攻都会造成额外伤害，要多加利用。





声望



在菜单中选择STATUS进入状态栏，这里不仅能查看船只的状态，还能查看目前的游戏进度。声望值（Fame）可以通过分赃、晋升官职、消灭海盗、寻找隐藏的宝藏、和总督的女儿结婚、营救失散的亲属、发现失落的城市以及打败邪恶的公爵Montalban来提升。

状态栏中会显示游戏开始时间、难度、天赋、主角的健康度、个人资产（Personal Gold）和个人所有土地（Personal Land）的数量。



地位



通过完成总督给的任务或攻击敌对国家的船只提高地位等级。

Captain	可在该城镇的酒馆雇佣更多的船员。
Baron	可在本国任何一个城镇的酒馆中雇佣更多的船员。
Major	维修船只的费用降低。
Count	维修费用全免。
Colonel	交易时提供更多货物。
Marquis	提供大量交易货物。
Admiral	船只升级费用降低。
Duke	船只升级费用全免。
Bounty gold	被通缉，奖金是XXXX金币。



击败的海盗



加勒比海上一共有10位最著名的海盗，玩家刚出现时是第10名，同过不断积累财富和击败榜单上的著名海盗来提升自己的排名。在酒馆中和老板或女侍交谈可以得知这些海盗的行踪以及藏匿地点。



救助的亲人



当您在加勒比海盗上肆意横行的时候不要忘记主角的身事！失散的四位亲人还等着主角去营救。每位亲属需要将四张地图拼在一起才能显示出具体位置。

寻找到的宝藏

寻找宝藏自然是海盗的最大目标。在加勒比海上自然有无数的宝藏等着玩家去发掘。

寻找失落的城市

每救出一名亲人就有机会得到一张画有通往失落都市的地图。

话梅杂志&3DM-SMV

米饼教室 PSP系统篇



栏目主持：米饼

Hi，大家好！“米饼教室”栏目又和大家见面了。在前几辑的栏目里，我们为大家介绍了有关PSP的各种硬件常识以及购机注意事项，许多读者也来信反映说我们的栏目对大家起到很大帮助，尤其是为暑假购机的学生朋友上了一课。这也是我们设立这个栏目的初衷。在本辑栏目中我们将会为大家介绍一些PSP系统的一些基本使用方法，在下一辑内容开始转入NDS相关介绍，因此NDS玩友可要多多关注哦，别再说米格是个索饭啦。

米格： 饼干，第一次看到PSP，最吸引你的是什么啊？

软饼干： 当然是PSP华丽的系统界面啦！随着五个音符轻轻响起，一道流光闪过，紧接着出现的就是风格清新系统界面，一个个小图标看上去精致灵巧，还有还有……

米格： (－_,－)怎么说起来就没完没了了。那我问你一个简单的问题，你知道PSP那华丽的用户界面叫做什么吗？

软饼干： 这……我还真不知道。(－_－|||)

米格： XMB听说过没有？相信我们教室里各位经常上网的机友一定都见过这个字母组合吧。下面就请听米格为你慢慢道来。XMB，全称Cross Media Bar（Cross就是叉的意思，因此象形表示成X），字面翻译就是交叉媒体工具栏，它是Sony设计的一套GUI（图形化用户交互界面），除了PSP以外，PS2 DVD电影回放HUD和PS3也都采用了这套用户界面方案。它的精髓就在于采用交叉层级式图标菜单，横向表示一级类别，纵向则树状展开为下一级内容图标。整体上说，XMB的操作简单，而且非常体贴，整个界面都是动态显示的，看起来生动华丽。PSP的XMB一级菜单从左到右分别是“设定”、“照片”、“音乐”、“视频影像”、“游戏”和“网络”六大项目，我们通过左右方向键来选择一级菜单项目，无需确定直接按上下方向键就可以切换该一级菜单下的二级项目，一级菜单图标下的项目为当前选定项，这时按下确定键就可以进入该二级项了。

软饼干： 嗯，一些二级项按下○键还有可能出现三级菜单，三级菜单依旧是通过上下来选择项目，按下确认或方向键右进入当前所选项目，也就是像电脑一样打开当前文件或运行当前程序，而按下×键或方向键左就可以返回上一级菜单操作，有点像Windows开始菜单的感觉。不过小米，你的机器怎么按○键无法进入下级菜单啊……



米格： (－_－|||)玩过PS吗？知道美版游戏与日版游戏的操作区别吗？这一颠倒人的设定也华丽地被PSP继承了。只有日版、港版、韩版、台版等亚洲区域的小P才是○键确定、×键取消，而欧美澳等西方国家小P都是×键确定、○键取消，各地区的游戏里也采用了相同的按键设置。真不知道你平时欧美游戏怎么打的……

软饼干： 我的小P是亚洲版的嘛，系统下一直都是○键确定。(－_,－)记得以前还有专门的×键和○键互换的小软件来着。

米格： 是啊，以前是比较麻烦，不过现在大家都用OE自制固件，而OE直接整合了×○互换功能，用起来方便多了。还是不要扯远，这次要讲的是PSP系统的使用，下面还是让我们来具体看看这些功能吧。

店·杂志&3DM-SMV

PSP XMB 下按键功能简介



玩转设定，让你的小 P 更好用

米格：下面我们以打了中文补丁的3.40 OE自制固件为例来介绍PSP系统的一些基本设定项。"设定"项就在一级菜单最左侧，共包含12项内容。第一项"网络升级"可以无视，就算你的小P能够无线上网，要连官方网站下载升级包绝对是一件很痛苦的事情，而且会升级成官方固件。

软饼干：第二项"USB连接"可就有用多了，选择这一项后，接上一根miniUSB的连线，将PSP



与电脑相连，就可以将小P中的记忆棒识别成"可移动磁盘"，直接进行拷贝、删除等文件操作。这样就可以避免每次拔插记忆棒对记忆棒寿命造成的损伤。一根普通的miniUSB线10元钱就能搞定，不过还是建议大家购买带有抗磁干扰环的连线，质量会更好一些。很多数码相机等数码设备也都用到miniUSB连线哦。

米格："视频影像设定"是针对UMD电影的，基本也可以无视。"照片设定"中可以调整在"照片"中以幻灯片浏览图片时的切换速度。"主机设置"功能才是最关键的，"昵称"用来设定主机名称，"系统语言"可以调整XMB界面的语言，"文字设定"可以设置系统内码，如果你想PSP显示MP3的中文歌名就需要将系统内码设置为"Simplified Chinese GBK (932)"的简体中文文字内码。

软饼干：难怪我用PSP播放歌曲时名称总是乱码……

米格："主机设定"中有用的选项很多，还有下面的"UMD自动启动"，调整成"关"小P就再也不会一开机就去运行引导碟，导致每次开机都要花半天时间退出游戏。

软饼干：又学了一招。本来我每次开机时都将UMD弹出，一不小心忘记就要像你说的那样退半天了……"电池信息"可以观察当前剩余电量以及可以使用的剩余时间。"格式化Memory Stick"的功能大家看了也应该都明白。不过与电脑不同，用小P格式化的好处在于它会自动创建那些使用PSP用到的文件夹，拷贝音乐、电影时就方便多了。格式化时会删除记忆棒中的所有内容，所以除非你是刚买的棒子，不然格式化前一定记得备份里面的内容哦。



米格："激活WMA播放功能"开启后我们就可以在第一级的"音乐"项中播放WMA格式的音频文件了。开启它需要小P上网，这一点倒是比较麻烦。不过现在有了OE，在OE的修复菜单中就可以通过修改固件信息来离线开启这项功能，这下就方便多了。接下来的"激活Flash Player"一项基本同上，可以让"互联网浏览器"支持Flash动画显示，也可以通过OE离线开启。"恢复初始设定"可以清除所有玩家设定，重启

梅卡志&3DM-SHV

后玩家需要重新输入昵称、时间以及系统语言等信息。“系统信息”中可以查看小P的无线网卡Mac地址、当前的固件版本以及昵称。最后的“关于PSP”是播放版权信息，不过这一项还有一个特殊用途，就是在进入后立刻按下确定键，画面就会暂停在一开始的黑屏状态，我们可以在这时观察小P屏幕上有没有亮点。

软饼干：原来还有这种用途……“主题设定”可以选择XMB背景颜色、开启／关闭背景壁纸。不过壁纸的选择还要在一级菜单“照片”项下面完成。“日期与时间设定”就不用多说了，像我这样的小白也是一看就知道。

米格：(—_,—)某人终于承认自己是小白了……“省电设定”可以设置自动关闭背光和自动休眠的时间，就算我们忘记关小P，也不至于迅速就把电放光，Sony的设计还是非常体贴的。无线网卡可是小P的耗电大户，联机时明显会感觉电量消耗变快、主机发热量变大。我们当然可以通过直接关闭PSP左侧的无线网络开关来节省电力，不过联机时还是可以通过打开“无线LAN省电模式”来节约电力。

软饼干：接下来的“声音设定”可以开／关按键音，其他项目可以无视。

米格：口胡，不懂就别乱说，“AVLS”就是Automatic Volume Limiter System的缩写，即自动音量限制系统的简称，它的作用就是控制音量，避免用户在使用耳机收听音乐时因音量过大而导致听力受损。它被广泛应用于Sony的随身听产品里，耳朵可是自己的，各位喜欢用小P听音乐的朋友可要注意保护哦！“Dynamic Normalizer”可以自动动态调节音量，让音量过小的部分增大，音量过大的部分减小，有效改善音乐效果。

软饼干：我这就去把这两项都打开……“安全设定”里面可不是用来设置开机密码的，而是通过密码设置“视听者限制级别”和“互联网浏览器启动限制”，方便家长保护孩子们纯洁的思想。

米格：此话怎讲？

软饼干：你小子不知道曾经发售过UMD成人电影啊！

米格：（恍然大悟状）哦，原来如此！

软饼干：少贫，还是快点把任务先完成了吧。

米格：(i_i)接下来的“RSS频道设定”用来设置内容保存数，以便玩家离线后使用。“RSS频道”是一个用于分享网络音频的系统，只要玩家获得了某网站的RSS种子，就可以同步更新频道内容，直接下载最新的MP3音频，非常方便。有无线网络热点的玩家可以试试，甚至通过它我们可以将电脑里的MP3共享供PSP播放。

软饼干：原来还有这种功能。最后一项我来说，“网络设定”是用来设置无线网络连接的，其中“Ad Hoc模式”是设置PSP对PSP直接联机时使用的，只要保证大家在一个频道就可以进行联机游戏。Kai和Xgame等网络联机平台也需要用到这个模式。而“基础模式”则是通过无线基站（也就是热点）来接入无线局域网或Internet网络的模式，这样就可以用PSP访问网页、收听RSS广播，详细使用我们以后再给大家介绍。

米格：一个设置就讲了这么久，PSP的功能果然丰富啊！

软饼干：明明是因为你东拉西扯才会这样……不过讲了这么多基础的东西，相信大家应该对PSP系统也有了一个详细的了解了吧。由于NDS玩家呼声不断，下辑栏目我们将会开始为大家介绍NDS的基础支持，至于“PSP系统篇（2）”只好等等再继续。如果大家还有什么不明白的地方，欢迎来信mig@ucg.com.cn，我们会诚挚地为你解答！

米格：(—_—|||)这不是我的邮箱嘛……滑头，怎么不留你信箱啊！

4/1 2:55

文件名	文件内的文字
US (437)	Latin 1 (1252)
Multilingual Latin 1 (850)	Latin 1 (1252)
Russian (866)	Cyrillic (1251)
Japanese Shift-JIS (932)	Japanese Shift-JIS (932)
Simplified Chinese GBK (936)	Simplified Chinese GBK (936)
Korean (949)	Korean (949)
Traditional Chinese Big5 (950)	Traditional Chinese Big5 (950)

×返回　○决定

软饼干：这点小事还计较。时间不早了，你还是快点码字去吧！

米格：又是我？不是说好这次你来的嘛。

（远处传来悠扬的口哨声，软饼干的背影早已经远得只有指甲盖那么小了。）

吉祥村成员&3DM-SMV

玩转PSP

PSP软件学院

文 C.H.1.
编 米格

VOL.5

关于新版PSP的事情网上越传越真，据说新版会缩小体积、并采用新型液晶显示屏，还会内置8G微硬盘，甚至连UMD光驱也进行了改良。至于发售时间则预计在今年8月份。无论这个消息是真是假，都可以看出玩家们对新版PSP期待已久，相信索尼也会重视玩家们的呼声吧。下面先看看近期的PSP软件新闻。

游戏破解

PSP游戏破解继续

PSP游戏破解还没有走出低谷，最近被成功DUMP出来的ISO只有《最终幻想Ⅱ》和《劲舞团 携带版》。重制版的《最终幻想Ⅱ》有着异常美丽的画面，一上市就受到许多玩家的追捧。来自韩国的《劲舞团携带版》则是一款音乐游戏，想活动手指的朋友可以玩一玩。



模拟器

fMSX-PSP新版推出★★

PSP上的老式计算机MSX模拟器fMSX-PSP于6月4日发布了V3.2.1版。新版可以选择按○键确定或按×键确定，以适合日版和美版机器；加入了内存RAM、VRAM调节选项；能够选择模拟MSX1、MSX2、MSX2+三种不同机种；改进了用户界面；提升了渲染速度，改用15位色渲染；fMSX源代码升级到V3.2版。

DOSBox新版公开

PSP上的DOS模拟软件DOSBox在6月上旬推出多个更新版本。新版修正了图层进入错误以及图片命令行的问题，新增加对《波斯王子2》、《主题公园》等DOS游戏的支持。



话梅杂志&3DM-SMV

自制软件

《MapThis!》新版发布

PSP用GPS导航软件《MapThis!》于6月2日发布新版。新版能够将CPU频率调整到333Mhz，加入了"left turn ahead"（前方向左转）、"right turn ahead"（前方向右转）等众多语音提示。语音提示以MP3文件格式放在system目录下，用户可以自行替换。语音的加入让《MapThis!》更加人性化，同时也在功能上更加靠近专业的GPS导航软件。



PPA新版公开

由CNGBA的Cooleyes_lf等人开发的PSP用视频软件PPC于6月6日再出新版。新版软件精简了代码，将一些没有用到的解码库从代码中移除；新版加入一些新功能，可以设置以66Mhz的CPU频率运行，更加省电；支持采样率为48khz的音频，同步更新了新版PMPAVC的合成器和分解器部分。



同人游戏

《PSP Galactic Breakout》发布

弹珠游戏也可以有新意，《PSP Galactic Breakout》将弹珠同科幻结合起来，玩家要在各个星球之间冒险。游戏时，用方向键的左、右移动挡板，按×键发球。游戏最大的特色是用户能够自行编辑关卡。游戏虽然只是推出了第一个版本V0.1，但完成度已经非常高，界面漂亮并有背景音乐。



《PokedexPSP》发布

看来PSP玩家中也有不少口袋妖怪迷。《PokedexPSP》是一款口袋妖怪信息显示软件，搜集了包括怪兽图片、HP、体重等在内的众多信息，十分详细哦。使用时，按方向键的左、右切换不同的怪兽，按方向键的上、下滚动信息，按L、R切换不同的分类信息。



软件学院

体验GG、SMS的乐趣 MMSPlus使用教程

软件名称：	MMSPlus
最新版本：	V1.1
软件作者：	Brunni

当任天堂的GB还处于黑白时代的时候，世嘉就已经为GameGear（GG）配备了彩色液晶显示屏。玩过GG的人，无不被它惊艳的画面所吸引，全彩色画面带给人的震撼力是

话梅杂志&3DM-SMV

难以形容的。GG采用了8位CPU，和世嘉的家用机SegaMasterSystem的硬件构造相同，可以说是掌机化的SMS。因为电力的问题，GG最终走向了失败。GG上出品了大量优秀的游戏，像《忍》、《索尼克》、《梦幻之星》、《战斧》等很多知名游戏都有GG版。这次我们介绍的MMSPlus，是一款PSP用的GG模拟器，同时它还可以运行SMS游戏。下面一起看看MMSPlus的具体使用方法。



1

MMSPlus的作者是Brunni，最新版是V1.1。

2



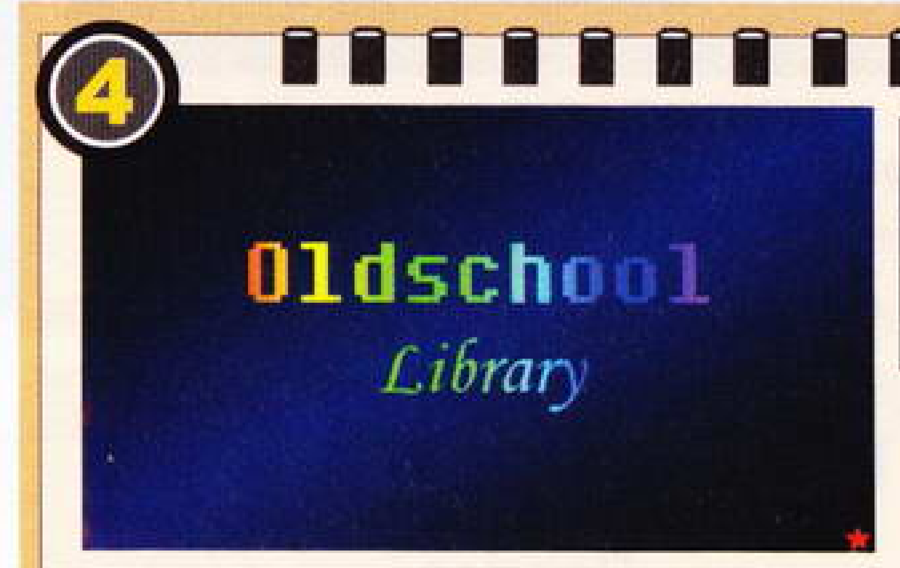
下载后将压缩包在电脑上解压缩，如果你使用的1.5版系统，将图中两个文件夹拷贝到PSP记忆棒内PSP/GAME目录下面，如果你使用的是OE系统，则拷贝到PSP/GAME150目录下面。

3



游戏ROM可以拷贝到记忆棒任意位置，建议拷贝到模拟器目录内的roms文件夹下，方便查找。GG游戏ROM后缀为.gg，SMS游戏ROM后缀为.sms。

4

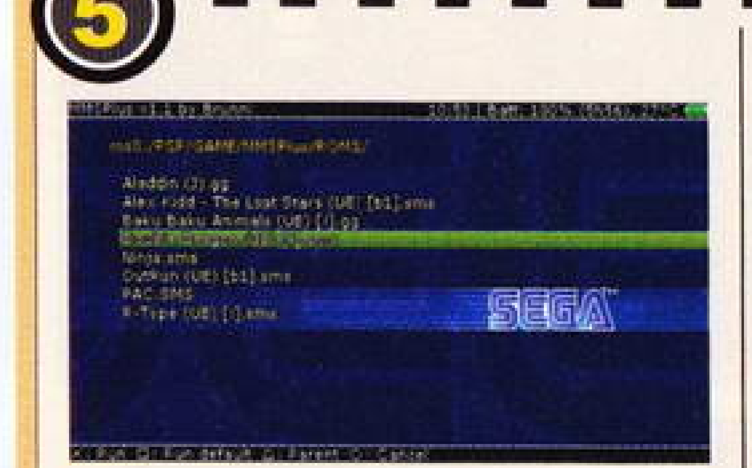


按键	功能
←	向左移动大类
→	向右移动大类
↑	光标上移
↓	光标下移

按键	功能
○	返回上层菜单
×	确定进入选项
□	恢复选项默认设置
△	保存当前设置

在PSP上找到记忆棒图标下找到MMSPlus程序并运行。MMSPlus的界面十分漂亮，采用旋转的方式移动大类。

5



在File大类下选择Load ROM，会进入文件浏览界面，在目录上面按×键进入下层目录，按△返回上层目录。

6

选择具体游戏后，按×键开始运行，如果按□键会以默认设置运行，游戏中按L键会进入系统菜单。

PSP按键	GB按键
←	←
→	→
↑	↑
↓	↓
×	1
○	2



PSP按键	GB按键
START	START
L	进入系统菜单
R + SELECT	存储即时存档
R + START	读取即时存档

话梅杂志&3DM-SMV



File

File大类下可以对游戏进行读取、重启以及截图等操作。

菜单	功能
Load ROM	读取 ROM
Reset SMS	重启游戏
Screen Shot	保存游戏截图
About MMSPlus	软件相关信息
Exit	退出模拟器



Save State

State 大类下可以对游戏存档进行操作。

菜单	功能
State Save	保存即时存档
State Load	读取即时存档
State Delete	删除即时存档
SRAM	管理电池记忆存档



保存存档时，将光标移动到State Save上，再按×键即可保存，一共有10个存档位置可以选择，每个存档附带当前游戏画面的缩略图。



SRAM内有两个选项，Autosave SRAM为退出游戏时自动保存电池记忆文件，建议选择为On，Save SRAM是保存电池记忆文件。





Video

Video 大类中可以对图像进行调节，其中又分为 Render、Synchronization 以及 Misc 三个选项。

Render



菜单	功能
Scaling	调节画面尺寸
Smoothing	平滑画面
Brightness	调节画面亮度

话梅杂志&3DM-SMV

Synchronization

菜单	功能
Frameskip	帧率调节
MAX Frameskip	最大跳帧
VSync	同步
Tubro Skip	Tubro 快速模式时的帧率

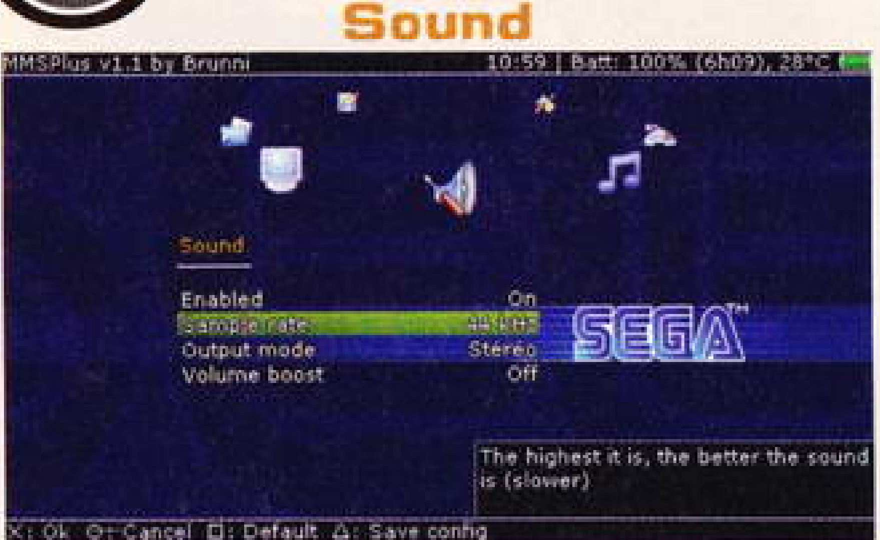


Misc

菜单	功能
Country	游戏区域
Show Framerate	显示帧率或 CPU 占用率



Sound



Sound 大类中可以对声音采样率、输出模式等进行调节。

菜单	功能
Enabled	开启、关闭声音
Sample rate	声音采样频率
Output mode	声音输出模式
Volume boost	声音增益



Music Player Music

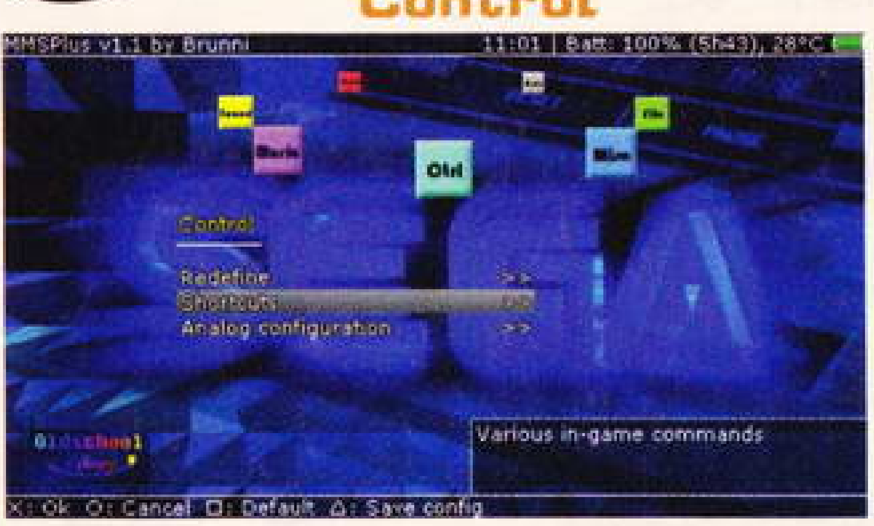


Player 大类可以对音乐播放功能进行调节，MMSPlus 可以播放 VGM 或 GVM 格式的音乐，软件已经内置了名为 music.zip 的音乐文件包，用户能够直接播放。开启该功能后，进入系统菜单会自动播放背景音乐。

菜单	功能
Load music	读取音乐文件
Frequency	音乐采样率
Repeat	播放模式
Stop music	停止播放

12

Control



Control 大类中可以对按键进行自定义，还可以为某些功能加入快捷键。

菜单	功能
Redefine	定义游戏按键
Shortcuts	定义软件快捷键
Analog configuration	滑杆配置

13

Miscenalleous



Miscenalleous 大类中可以对 CPU 频率、用户界面，还有背景等选项进行调节。

菜单	功能
PSP CPU clock	调节 CPU 频率
SMS hard tweaking	调节硬件 Z80 CPU 的模拟效率
User Interface	设置背景
Script Plugins	改变软件皮肤

MMSPlus的模拟效果十分好，能够全速运行大部分的GG和SMS游戏，但个别游戏还是会出现黑屏或者贴图错误的情况。MMSPlus界面漂亮，操作简单，最值得称赞的是丰富的设置功能，除了能进行即时存档、截图、改变CPU运行频率，还可以更换皮肤、播放背景音乐等等。如果你对SMS、GG游戏情有独钟，那快安装MMSPlus吧。

偶然之间看到戴尔笔记本全部升级为2GB内存，正感疑惑，却发现原来内存已经白菜价了。1GB的内存竟然只要260元，看来大内存时代要来临了。最后给出本辑软件的下载地址，网址为 http://down2.tg777.com/software/zjw/66/psp66.zip。

诂梅杂志&3DM-SMV

掌门人

主持：马修
插图：西瓜树



近来的南部沿海地区的天气可以用阴阳怪气来形容，下午在电脑前敲字还嫌窗外的阳光刺眼，到下班时就会被突如其来的大雨淋得一塌糊涂。期盼这个糟糕雨季快点过去的同时，也欢迎更多的高考结束的读者们的回归以及新朋友的加入。大家有空就常做客“掌门人”，常给我们来信吧，因为这里是所有掌机玩友的家。

米饼轩VS菜豆！

《掌机王SP》米饼组合你们听着，我们向你们发挑战书，我校“菜豆”组合要与你们一决高下，至于比什么你们自定吧……游戏除外，呵呵。不知二位来不来啊？赢了，没有奖品、奖状。输了话，给我们每人一台PSP，一台NDSL，外加神卡一块！

太原市 赛君宇

软饼干：游戏除外？貌似来者不善，不过话说我们米饼组合已经正式改编为“米饼轩”组合了，这样一来岂不是人多欺负人少了？哼哼！





以前就在《掌机王SP》上看过宇轩的攻略，真猥琐啊！恭喜宇轩小编转正，虽然这个问候来得有点太迟，但还是希望宇轩大哥笑纳。另外，宇轩大哥好像总被欺负哦，连着哭了好几次，难得65辑没哭，还被琉璃抽飞了……

重庆 周小杨

宇轩：其实也不是被人欺负，只是马修和画师进行的一些无伤大雅的恶搞，我本人可是毫发无伤的，大家尽管放心。


马修：

胧月：宇轩大哥……
哈哈哈……

抽奖与中奖……

大家好，非常感谢《掌机王SP》能让我在60辑中到一台PSP，在得知自己中了一台PSP后，我的确很兴奋，但由于在此之前刚买了一台小P，所以没有想象中的那样高兴，但我还是要非常感谢《掌机王SP》。有两台机子，我就把其中的一台送给了GF，但她对游戏并没有兴趣，《乐克乐克》通关后就再没碰过其他游戏，只好把小P当MP4看。她劝我不如卖掉一台，我却很犹豫，这毕竟是我平生第一次中奖，而我自己的又舍不得，但放着也是放着，放久还会贬值。最后我下定决心，还是准备卖掉。不过我那台小P的后盖已经开始掉漆了，给别人说是全新机谁也不会信，最终只能贱卖。

河南 张少华

马修：这位就是60辑中奖的张少华朋友，先恭喜中奖。不知道你当时有没有试过让女朋友玩一下《山脊赛车》，没有的话可以让她试试哦。其实我个人一直以为，PSP上最容易吸引大众的，就是漂亮、爽快且上手快的《山脊赛车》了。至于你信中提到的一些聚会时的问题，也许是组织者第一次没经验吧，相信聚会活动组织策划多了，大家有经验了，聚会自然就能办得非常好了。

中奖了！抽到我了！陈魏豪获得了胜利，战胜了其他玩家的运气。他没有再一次倒在中奖名单之前，伟大的NDSL被没收的陈魏豪！今天樱井孝宏生日快乐！玩家万岁！

伟大的陈魏豪，中国玩家的期望，这次中奖是一个绝对理论上的绝杀。绝对的精彩，陈魏豪抽中了NDSL（或PSP）！

没中奖的玩家也许会后悔，坐在书桌前的他在没有贴邮票或抽奖印花的情况下，寄得太随便、太没警惕性了，他失去了自己的运气，面对游戏界悠久的历史和传统，他没有再拿出游戏中那样猛扑猛打的作风……

上海 陈魏豪

米格：由于篇幅限制，中间略去500字……这是米格见过最强的读者来信了。

软饼干：这封来信，实在是太有创意了！

终于中奖了，而且中的是大奖！

亲爱的小编们，又到写信的时间了。我觉得自己好忠诚，每一辑我必写一封，每次都把信纸添满，各位小编不知道会不会记得我。表扬我一下啦，嘻嘻。我在春节时买了神游的iDSL，当时跑了整整一天，货比了不知道几家。最后终于在那天的傍晚时分入手，价格1150元，送膜。其实我想买日版的机器，因为我觉得原产的机子肯定要比美版或大陆版来得完美些吧……最后继续祈祷：让我中奖吧！

上海 邱晨辰

马修：有两类读者小编们特别熟悉，一类是常联系的撰稿人，还有就是经常写信，时间久了就熟悉了的读者。其实各版本区别并不大，买了就好好玩吧。价格在当时来说也算不错。感谢你对我们长久以来的支持的同时，也告诉邱晨辰同学一个好消息——你中了64辑的特等大奖了！这当然不是谁的有意为之，祝贺邱晨辰同学好运，也欢迎大家继续踊跃参与抽奖，说不定什么时候运气好，就中了大奖呢。

等到《掌机王SP》出100辑的时候，“口袋光环”会不会变成UMD？随书赠品会不会变成掌机？抽奖的特等奖会不会是500万？等我大学毕业之时，就是《SP》远销国外之时！

包头市 张晓杰

米格： 张玩友的这些期望就是我们的目标啊！

软饼干： 如果有500万大奖，我也去当读者了……

周星星哭了（T_T）

曾经有台GBA摆在我面前，我却没有珍惜（弄丢了），如果再给我一个机会，我会大声说：“给我一台PSP！”我家在一个小县城，对掌机这一类东西没多少人知道，这些年好了一些。记得我在初一、初二时，去市场问这类东西，竟然没人知道。到了初三，才从沈阳的亲戚手里得到一台GBA，可是前年丢掉了，悔呀！现在只好再买，但只是代买，要去要求人家，还要高出原价很多。所以我希望得到一台好掌机。

辽宁 王昌硕

马修： 很多事物都是这样，拥有的时候并不觉得怎样，可一旦失去就发现生活少了点什么。怎么说呢，好好珍惜你现在的机器吧。另外也多参加抽奖，参加了就有机会中奖。

曾经有一张珍贵的印花摆在偶的面前，偶想珍惜，但没珍惜住。当偶不小心失去它时，才后悔莫及，人世间最痛苦的也差不多就是这个了！

软饼干： 周星星的经典台词再一次被套用。话说这台词实在是太经典了！

最近的《掌机王SP》中，增加了一个叫做“米饼教室”的东东，可为什么只介绍PSP呢？瞧不起我们NDS玩家是吧？还说什么下一辑继续放送关于如何购买PSP的教程……这显然是冷落我们NDS玩家嘛，心寒呐！我建议你们倒不如一辑放PSP，一辑放NDS呢。千万不要连续只介绍一种产品，这样也避免了对NDSL有所渴望的人们的一种误解。我可是作为《掌机王SP》多年来的老读者才敢有这么大的胆子说出这些话的。

陕西安康 南庆亚



雷伊： 南庆亚同学是我们《掌机王SP》的老读者了，感谢你给我们提出的建议，就是有了你们的建议，《掌机王SP》才能够越做越完善，越做越精致。所以请新老读者们放心大胆地向我们提出宝贵的建议和意见吧。

米格： 不是不上NDS，只是一个个连续地说比较好嘛，不出三辑我们就会转入NDS攻略阶段，到时还请大家多多捧场哦！



众小编们好！本人现在正值高三，无奈喜欢的《怪物猎人P2》在此时发售，无法全身心投入地爽快玩一把，只是和朋友一起玩一个记录（我没机器啊），升到HR5便草草收刀，还没见到那传说中的霸龙、黑龙、红黑龙、祖龙……待高考之后吾定将其一一诛之！

宿迁 苏浩真

雷伊：首先还是要表扬一下苏浩真玩友能在“关键时刻”克制住自己的行为，毕竟好游戏还有很多，而高考对每个人来说只有一次（多数情况下），与其现在挤时间来玩不如等“大战”结束后踏踏实实玩。现在，一年一度的“黑色六月”已经过去，苏浩真玩友考得应该不错吧。

米格：高考结束了，别忘了找父母“赏赐”一台PSP哦，活活。

马修：米格果然是……我高中时怎么没人来指点我呢？

根据我的计算，本辑及下辑《掌机王SP》收到的回函是最少的，这都是因为邻近中高考以及寒假里大家的零用钱会相对减少。回信函也会减少30%左右，所以我的中奖几率也提高了不少。

上海 马骁尧

琉璃：那个，中高考过后过寒假……

马修：还别说，你分析还真有一点道理，不过抽奖这东西全凭运气哦，先祝你好运。也向从高考战线上走下来的朋友们祝贺一下，好好享受这个完全自由的假期吧，人的一辈子难得有这样的机会。

啊，我们马上就要“一模”了，没有游戏玩的日子当真是没意思。还好有《掌机王SP》可以看，还得偷偷摸摸看，真不知道小编们的高三是怎么过来的。真是郁闷，给你们写了那么多信，也不知道收到没有，能不能用什么方法来让我知道我的信收到了。

沈阳 李云鹏

琉璃：本辑和大家见面时，广大的中考读者也应该解脱了吧。话说回来，我读书的时候可是异常艰苦啊，连买《掌机王SP》的钱都要从伙食费省出来。至于让读者们知道信收到方法嘛，嘿嘿，多多留意“掌门人”啦。

第62辑，是我很向往的一辑，我曾在五·一前多次奔赴报刊亭，但都是徒劳无功。终于，5月5日让我发现了新的一本，立刻买了下来，回家发现这本……这本竟然是63辑！62辑卖完了？62辑卖完了！看看书架上一排整齐的《掌机王SP》，60、61、63……就是没有62。无奈、郁闷，百般滋味，无言以对。我突然有种负罪感，真是对不起《掌机王SP》，真是对不起众小编！转身，向北，继续踏向寻找62辑的路途……

深圳市 达兴

马修：呵呵，没什么对不起啦，让你为62辑这么奔走，觉得对不住的是小编哦。不知道看到我们的回复时，达兴同学有没有买到62辑，如果还没买到，就向《掌机王》读者服务部邮购一本吧。

《掌机王SP》招聘启事

招聘职位：编辑

工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。

2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。

3.日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。

4.思维敏捷，文笔优秀。

5.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2.能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部；Email请投往pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

把握机会，成为《掌机王SP》的新小编吧！



宇轩的小编形象上得好快啊，不过我怎么越看越像鸟山明笔下的孙悟空呢？特别是头发的造型，简直一模一样。孙悟空到关键时刻是会变身成超级赛亚人的，不知道宇轩会不会。到时候来一场宇轩大战软饼干，一定相当精彩。

浙江 张忠亮

宇轩：呃，其实我的形象最初是按照《钢炼》中的爱德华画的。不过说到孙悟空，现在看起来还真是像啊。

软饼干：宇轩变身成超级赛亚人也没我的美式机关抢厉害，嘿嘿。

太不公平了！为什么米格当那么久问号男，宇轩却只当了一辑就有正式形象了？作为米格的FANS，米饼组合的支持者，我对此表示强烈的反对并抗议！

RETHIX

马修：这个，当初给米格画小编形象时，确实耽误得久了一些。不过到了宇轩，效率就高多了。大家已经都有各自的形象，就不必抗议啦。

宇轩：其实我是无辜的……

米格：宇轩现在也已是新组合“米饼轩”的一员了，感谢大家的支持。

问下，那篇《单身……》的文章中，那位穿黑色T恤、印有“情侣去死”的人是不是马修你？一定在书上回答哦。

方有智

马修：有那个穿死死团衣服的人的照片是在网上流传已久的图片。话说照片上那个背影属于中等身高，略胖，看起来蛮大众化的，话说公司有几个人的背影还真挺像照片中那个人——当然，不包括我。



本人对编辑的感觉：软饼干像风度翩翩的富家少爷；米格像个白领；雷伊像慈祥的老董事长；而琉璃就像平民公主。

江苏 仇俊杰



雷伊：我、我有那么老么？

软饼干、米格：呵呵，贵读者的猜想与现实差距很大。

琉璃：富家少爷、高干白领、董事长……都是编辑，差距咋就这么大呐。



《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43、55、61、62、63、64、65、66辑，每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

先请大家放心，无论是平信、Email还是发在论坛，大家的意见和建议小编们都是逐一看的。有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，就告诉我们吧。**平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。**

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》是大家的，《掌机王SP》欢迎大家踊跃投稿！有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：特快专递、攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求

攻略最好为当月游戏；研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究；口袋剧场为游戏及玩家的相关故事小说；玩转PSP、玩转NDS和硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主；画稿为故事型的画稿。投稿前请用Email和小编取得联系，大篇幅的稿件请尽量以Email形式发送。

平信及Email地址请参看邮购信息，来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



最近一直有重整米饼博客的打算，不过近期的工作实在是太忙了，几乎抽不出闲暇的时间。在这里还是要对那些支持米饼轩的朋友们表示感谢，只要有时间，我们一定会为读者们带来更精彩更搞笑的游戏影像。

栏目主持 宇轩

[转帖]电影经典台词节选

楼主：逍遥 悲

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=452167

这世上只有两种人：骗人的和被骗的。

——《不夜城》

星星在哪里都是很亮的，就看你有没有抬头去看它们。

——《玻璃樽》

别跟我说你是无辜的，这让我愤怒，因为它侮辱了我的智慧。

——《教父》

人生不能像做菜，把所有的料都准备好了才下锅。

——《饮食男女》

牵着你的手，就像左手牵右手没感觉，但砍下去也会疼。

——《一声叹息》

好多东西都没了，就像是遗失在风中的烟花，让我来不及说声再见就已经消逝不见。

——《男人四十》

我听别人说这世界上有一种鸟是没有脚的，它只能一直飞呀飞呀，飞累了就在风里面睡觉，这种鸟一辈子只能下地一次，那一次就是它死亡的时候。

——《阿飞正传》

爱，就是永远也用不着说对不起。

——《爱情故事》

世界上总有一半人不理解另一半人的快乐。

——《爱玛》

什么是权利？当一个人犯了罪，法官依法判他死刑，这不叫权利，这叫正义。而当一个人同样犯了罪，皇帝可以判他死刑，也可以不判他死刑，于是赦免了他，这就叫权利！

——《辛德勒名单》

你可以夺走我们的生命，但你永远也拿不走我们的自由！

——《勇敢的心》

世界上有那么多的城镇，城镇中有那么多的酒馆，她却走进了我的。

——《卡萨布兰卡》

如果这个世界对你不理不睬，你也可以这样对待它。

——《狮子王》

第11楼：DevilMayCry

强者无须预测未来，
他们会自己去创造。

——SolidSnake

云清斋主

我等了三年，我就要等一个机会，我不是证明我有多了不起，我是证明我失去的一定要亲手拿回来。

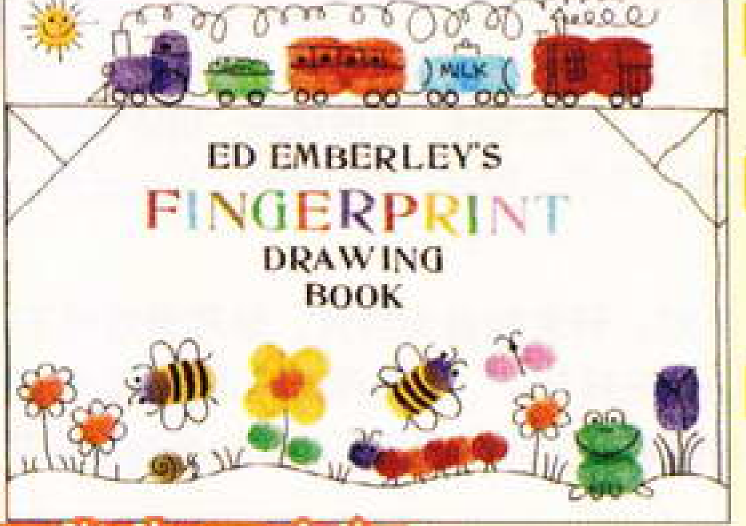
——《英雄本色》

[转帖]可爱的小指纹

楼主：qqwaaszzx

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&replyID=451144&id=451144





第2楼：翔の真人格

真的很可爱。

第5楼：银八老师

世界上果然没有相同的指纹。

第12楼：aici

那是有想象力和创造力滴。

六一刚过，看到这些又想起了童年！

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点、语序、网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=[illegible]），掌机玩家自己的论坛。

诺梅杂志&3DM-SMW



很不幸，由于质量问题，宇轩的4G记忆棒扑街了。所以一直进行的“动漫补完计划”也进入了暂时的搁浅期。不过，我依然会为大家带来精彩的影视推荐与介绍。本次的两部动画都是大师们的经典剧场版，希望大家能够喜欢。

文 宇轩

新暗行御史



古老的时代，在东方一个名为“聚慎”的国家，有一名被称为“暗行御史”的密使。这位“聚慎”的特殊官员，时常以国王特使的身分暗中前往各地巡查，帮助百姓揭发恶政并加以纠弹。即使是“聚慎”已经灭亡的现在，最后一名存活下来的暗行御史——文秀，仍徘徊于充斥着诸多邪恶与鬼魅魍魉的世界。在这个善恶秩序已告瓦解的世界里，他只相信自己的正义。

《新暗行御史》脱胎于韩国古代传说《春香传》，是在小学馆月刊《少年SUNDAY GX》上连载中的人气漫画。曾经令《灌篮》之父——漫画大师井上雄彦拍案称绝。用后现代演绎手法和精妙影视语言加以全新包装的《新暗行御史》集历史、武打、玄幻、搞笑、爱情和种种卖点于一身。原作的最大魅力就是阴暗冷酷的文秀和春香充满迫力的武打戏。这部剧场版是以漫画第一卷《新纯香传》和第二卷《曼陀罗花》为蓝本制作的。

新暗行御史 Shin Angyo Onshi
导演：尹仁完／梁庆一
类型：剧情／动画
对应机种：NDS／PSP
影片格式：480MP4／PMPAVC／DPG2
影片大小：364MB

幽灵公主



在古老的年代里，所有的森林均由守护神守护着，其中一支隐居在山里的族群，已享受数百年的太平盛世。不料，一只受诅咒的山猪竟对该族发动攻击，混乱中，英勇的族人阿席达卡杀了山猪，却因此受伤并受到诅咒，生命危在旦夕。为破解咒语，阿席达卡远赴他乡，希望为自己和族人找出一条生路。在这趟旅程中，他意外结识了从小由犬神抚养长大的幽灵公主。为守护森林，幽灵公主不惜与敌人展开一场你死我活的战役。在这场大自然与人类的决斗中，阿席达卡能够阻止大杀戮的发生，顺利解除身上的诅咒，甚至和幽灵公主发展出一段温馨的恋情么？

本片是宫崎大师至今仍然无法超越的至善至美巅峰之作。宫崎大师在这部片子中用唯美的笔触为我们描绘出一个有着自然生存法则的太古森林，这里有欣欣向荣的奇异生命，以及它们的保护神。然而，贪婪和欲望正在侵入这个安静祥和的地方，直至挑起战争，甚至弑神。在故事的最后，仿佛一直板起脸来讲故事的宫崎大师突然生出了一丝怜悯，被神诅咒的大地上生出了浅浅的草芽，一个死里逃生的小树精坐在树梢摇晃着脑袋。自然和人类似乎完成了彼此的救赎。但幽灵公主的话却让这个故事没有了结尾：我不能爱人类……

幽灵公主 Princess Mononoke
导演：宫崎骏
声优：田中裕子、小林薰、西村雅彦
类 型：剧情／动画／动作
对应机种：PSP／NDS
影片格式：480MP4／PMPAVC／DPG2
影片大小：415MB



以上两部影片下载地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=61&ID=453925 以及下方相关资源

话梅杂志&3DM-SMV

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！



上辑热点话题回溃之 NDS Wi-Fi，500万！

5月31日，任天堂官方宣布，使用NDS（NDSL）Wi-Fi功能进行联机游戏或相关功能的用户已经突破了500万，玩家通过Wi-Fi自发进行的各种联机游戏活动累计超过了2亿次。65辑掌机情报站有详细报道，大家请就这个话题及相关展开讨论吧。

几千万的NDS用户才有500万人进行联机，这算多吗？

seeddees

我是其中之一，嘿嘿，抽时间上去玩玩还是很不错的。

o0为梦痴狂0o

Wi-Fi成为了次世代掌机的标志……

llxnoone

希望Sony反省下做个PSP联网的系统出来吧。PS：是官方的联机系统，不是KAI和XGAMEZONE。

junowu

Wi-Fi令我想什么时候联，就什么时候联。

samapala

拜我们家门口的麦当劳所赐，我也是Wi-Fi的一员！

兰色的DS

这次NDS的Wi-Fi确实很方便。

subway35

经历过以前GB系列的联机线和某些游戏的红外联机之后，现在的Wi-Fi确实是很成功的。如果用某动画的方式来形容的话，就是成熟期吧。虽然我自己很少上Wi-Fi，但我想，除了聚会，至少是有了Wi-Fi，才能真正贯彻“天下玩友是一家”这个真理。

无我の境地

不久Wi-Fi用户又会加1人了，支持Wi-Fi游戏，还是那句话——独乐乐不如众乐乐，联机的乐趣是不联机的玩家很难想象的。聚会的发达间接影响了Wi-Fi的推广。

炫美Kiss

PSP什么时候也弄个啊，来个100万就够了。此事件充分证明了"独乐乐不如众乐乐“这句话的真实性。

1怪物1

次世代的家用机进入了网络时代，掌机也没有落后。500万是可喜可贺的，老任要加油啊，制作更多的Wi-Fi游戏造福玩家。

xgyocg

500万！话说我还一次都没联过，无语……

自由的基拉

按照众乐乐的规律，Wi-Fi是大趋势。PSP呀，你什么时候才会有500万！

ace_kila

非常好，非常强大。

Zero013

哇，看起来已经很恐怖了。

zhoushuai6

走过路过没错过，Wi-Fi好东西啊，什么时候搞个玩哈，貌似中国的占有率不够大啊。

热乎乎的炒冷饭

联机可以获得几倍的游戏乐趣，我和同学联就已经很有趣了，何况是和全世界的玩家联机，希望早日突破1000万！

希罗ヒイロ

准备加入Wi-Fi的行列了。

七代

不厚道地说下Wi-Fi的缺点，比起多人联机，内容少了很多。并且时常“52100”。

bobxu

非常郁闷，还是没有连上，还在被52100错误困扰。

猪仔航

Wi-Fi，我服，让我们华丽地联机吧。

waerhala

本辑热点话题

限定版主机





不久前，Pokemon公司推出了新的皮卡丘柠檬黄限定版NDSL，而在5月末，Square Enix也公布了《美妙世界》的同捆限定版主机。目前的NDSL限定版主机非常多，限定版PSP也已推出一些限定主机和套装。本辑就请大家就限定主机来聊上一番。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年6月20日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

话梅杂志&3DM-SMW



《掌机王SP》第64辑大奖揭晓
中奖者名单公布!

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

重庆市	邓欧
上海市	邱晨辰



一等奖 MD Max掌机 3名 OS掌机 3名



太原市 郭鹏	九江市 王凯	昆明市 吴海宁
唐山市 侯乐伟	北京市 王玮	大连市 张贺铭

二等奖 13名 NDS烧录卡



阳江市	陈朴	衡阳市	蒋雁南	常熟市	叶子琪
丹东市	程威	海口市	林道弼	天津市	张帅
长沙市	邓维	河源市	林声耀	上海市	周丰旸
杭州市	丁悦	厦门市	潘伟强		
三河市	韩一辰	长春市	沈吉		



三等奖 11名 北通、黑角掌机周边

南宁市	黄展哲	青岛市	梁涛	南充市	潘思芸
钦州市	李家智	大庆市	马超	镇江市	张燕玉
合肥市	李琦	北京市	马媛媛	温州市	钟士伟
北京市	李依文				



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

话梅杂志&3DM-SMV

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：王民萍　　昵称：曲摇

性别：女　　年龄：22
拥有掌机：GBA、GBA SP、PSP、NDSL
喜欢的游戏：《牧场物语》、《星之卡比》、《塞尔达传说》、《蜡笔小新》、《龙珠》、《马里奥对大金刚》
地址：广东省湛江市赤坎区泥水街32号
邮编：524000　　电话：13610381592
想说的话：各位可爱的小编们，祝你们的《掌机王SP》越办越精彩。

姓名：龙盼　　昵称：牧羊の神

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《应援团》、《机战》、《恶魔城》、《火纹》、《SD高达》、《马车》
地址：江苏省扬州市石油城西区13栋304室
邮编：225009　　QQ：148307637
想说的话：想中台PSP，玩玩那上面的《机战MX》、《SD高达》和《MGS》。因为本人有GF，MM们来信含蓄一点哈。

姓名：张少华

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：GBA、PSP、NDSL
喜欢的游戏：《潜龙谍影》、《生化危机》、《战神》
地址：河北省焦作市山阳区和平东街2号院53栋2单元10号
邮编：454002　　电话：13259700636
想说的话：祝你们工作顺利。

姓名：董少博

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《怪物猎人》、《口袋妖怪》
地址：黑龙江省大庆市实验中学高一（17）班
邮编：163316
Email：dongshaoboabc@126.com
电话：13019770301
QQ：26651150
想说的话：上次中了台NDSL，可是没有卡片，一直闲置着呢。要不再赠我个烧录卡吧。

姓名：薛炜　　昵称：纱加

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《火纹》、《MHP2》
地址：内蒙古包头市东河区工业路一号街房1号楼1单元302
邮编：014040　　Email：694142616@qq.com
QQ：694142616
想说的话：如果有了PSP，还会被抽中得PSP、NDSL吗？我的Email有没有收到？包头市有掌机群吗？我的信有寄过去吗……

姓名：张超　　昵称：黑翼行空

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBC、NDSL
喜欢的游戏：《机战W》、《最终幻想》、《恶魔城》、《胜利11人》、《FIFA07》
地址：上海市宝山区杨行镇杨泰一村338弄5号102室
邮编：201901
QQ：394318685
想说的话：请大家加我吧！

姓名：陈凯文　　昵称：成步堂·龙二

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《黄金太阳》、《最终幻想》、《恶魔城》
地址：德阳市东电技校机电（11）班
邮编：618000
QQ：516726620
想说的话：为了不让任天堂日后独霸掌机界，所以请大家支持Sony的掌机，只有这样玩家才能受益。

姓名：陈山　　昵称：零时

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：无（快了）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：贵州省金沙县红岩巷50号
邮编：551800
QQ：501240034
想说的话：唉，人生就是只表，嘀嘀咕咕的。

姓名：赖鹏

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《NBA07》、《三国无双》
地址：广西贵港市石羊塘房产楼1栋102号
邮编：537100　　QQ：312172353
想说的话：中奖吧，中点装备给我的掌机。

姓名：管毅

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》
地址：广西桂林市阳朔县碧莲洞75号
邮编：541900　　QQ：446721991
想说的话：希望大家加我的Q，做好朋友！

姓名：孙慧成　　昵称：成成

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBP、GBC、小神游SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《铸剑物语》、《口袋妖怪》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区学府四道街东1号黑大附中
邮编：150081　　Email：sunhuic@163.com
QQ：329355780
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，每辑我都有买！希望给我中一台PSP。

姓名：杨瑞宁　　昵称：轮回

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP、GBM
喜欢的游戏：只要能玩都喜欢
地址：新疆乌鲁木齐市70中初二9班
邮编：830011
想说的话：想玩游戏，那就行动吧！

姓名：黄海捷

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《铸剑物语》、《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《洛克人》
地址：厦门二中高三（2）班
邮编：361009　　Email：hhj1988@hotmail.com
QQ：180981196
想说的话：好想得到PSP，并成为集会所的一员和大家交流经验。

姓名：张莹智　　昵称：小智

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《传说》
地址：长春市人民大街7855号空军航空大学飞行基础训练基地学员一旅四队六班
邮编：130022　　QQ：46354501
想说的话：祝《掌机王SP》的广大粉丝们天天快乐，也祝小编们工作顺利。永远支持你们！

姓名：薛岩　　昵称：Itachi

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GB、GBA、PSP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《机战》
地址：北京市海淀区烟树园3号楼5C
邮编：100089　　电话：13261839492
QQ：574672061
想说的话：这是我第一次给《掌机王SP》写信，希望能够中奖，不过更重要的是希望能够借此机会交到更多的朋友。

姓名：宋洋

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》、《洛克人》、《逆转裁判》
地址：云南省昭通市第一中学高302班
邮编：657000
电话：0870－6880167（短信最佳）
QQ：122538308
想说的话：志同道合的仁兄快与我联系吧，来信必复！

重庆PSP帮
群号：41137110

群简介：

注意啦！注意啦！重庆PSP帮开始招收帮派成员啦！不管你是刚刚拥有小P的新米，还是帮小P过完两岁生日的游戏高手，请加入到我们的帮派中来，和我们一起研究小P的游戏，讨论小P的各种周边，畅谈玩小P的各种心得，一起联机砍翻该死的黑龙，一起联机在RR的世界中竞速……当然，只要是喜爱掌机游戏的朋友，都可以加入进来。无论你拥有的是什么样的掌机，热爱游戏就是你成为我们“兄弟伙”的资本。另外，本帮副帮主新T同学是一个地地道道的JS，从他口中能了解不少“商业机密”，而且新T同学会提供PS3和大家一起Play。不错吧？那就赶紧入会吧，一起高呼我们的口号：游戏至上！

3DM-SMV

迷之男：你们是什么人？
米：既然你诚心诚意地发问了，
饼：我们就大发慈悲地解答！
轩：为了防止PSP被破坏，
米：为了维护NDS的和平，
饼：贯彻爱与真理的恶搞组合
轩：可爱又迷人的正派角色
米：我是米格
饼：我是软饼干
轩：我是宇轩
三人合：我们是穿梭在办公室大楼里的"米饼轩"，
忠实的读者们在等我们，喵！

FAQ 电台

——以上为洛阳无署名读者赠言

嘀嘀嘀哒嘀，FAQ 电台准时开播！最近许多读者都来信反映"米饼教室"栏目很不错，这里DJ米格首先谢谢大家的支持，我们会继续沿着这条路线走下去，把一切有关掌机的基础知识都教给大家。不过也请NDS玩家们稍等片刻，不久我们的栏目就将开始介绍有关NDS（L）主机的相关知识，到时可别错过了哦！下面进入FAQ时间，首先回答的是来自广西的**林雷**提出的问题，他想知道NDSL上屏、R键的修理费用大约多少？其实有关NDSL配件的价格米格在61辑"硬件短消息"栏目就曾为大家做过专题介绍，NDSL上屏的价格大约在120元左右，加上安装费用200元应该足以搞定。R键要看损坏的原因来看修理价格，一般出现损坏的原因有外部按键错位破损、内部导电橡胶长期使用磨损以及主板和排线部分损坏导致按键无效，前两种情况的修理成本很低，有配件的话5元足够搞定，不过一般修理店开机就会收取50元的开机费用。最后一种情况修理成本就比较高了。另外，林读者还询问了一些有关烧录卡的问题，建议看看《NDS专辑 Vol.2》，上面都有很详细的介绍哦。(^_^)下面插播一条小广告，让我们休息片刻再回来！

"天下聚会，汇聚天下"，暑假干什么？当然是参加聚会啦，"天下聚会"7月暑期聚会风潮再度来袭！想参加就快去http://juhui.levelup.cn查看相关情报吧！

广告过后让我们再回到下一个问题，来自长春的读者**王天旭**反映自己的PSP联机时不能充电。其实很多玩家的小P都有这个问题，就是在联机时插上充电器，PSP的电源灯不会变红，而依旧是绿色。产生这种现象的原因有很多种解释，比较合理的说法是由于PSP有些主板版本联机时耗电过大，导致测电部分测试不到电压加压，所以并不显示红灯，但实际上充电器还是在工作的，所以没有关系。另外还有一种解决方法，就是通过OE设置把PSP主频调整到333MHz，这样充电灯就会变成红色了，但这只是表面现象，至于实际充电效果和绿灯时没有什么差别。

下面一个问题来自成都的**陈雨明**，他询问说有没有可以模拟PSP的3.0以上版本系统固件的DevHook。符合你要求的软件是DevHook 0.521000，这个米格也在很早就介绍过它的汉化版，可以去levelup.cn网站的掌机分站找到下载地址。另外陈读者还询问说自己的原装PSP电池为什么充电几分钟就显示充电完毕，可没完多久就提示没电。很显然，你的PSP电池坏了……购买一块新的原装电池大概需要80元，至于修理嘛，基本没有什么办法。

自从宇轩的小编形象公布后，就有许多玩家都纷纷来信发表自己的意见："真是太帅了，怎么能那么帅啊！"、"比我还帅，有没有搞错？"、"宇轩，我好喜欢你呀，你是我的偶像！"人气度大有赶超米饼的趋势，着实把宇轩那小子给得意的，看来这年头的正太还是比较吃香啊！

广告后接着来看正准备购买PSP的福建玩家**黄庆涵**的问题，"米饼你们好！我想购入一台PSP，但听说PSP有很多个版本，有人说1.5版本好，有人说3.03OE-C版本好，我都不知道该买哪种了，我只想单纯用来玩游戏。从速度和价钱两方面来考虑，记忆棒该买哪种好？UMD盘是用来玩正版游戏的吧，那什么叫做引导盘？你的问题就由软饼干来回答。1.OE版本系统的主机都是以1.5系统的主机为基础通过用自制软件刷机



话梅杂志&3DM-SMV

的方法刷上去的，所以只要买1.5版本的机器就好了，买时还要注意区分是硬降还是软降，区分方法请详见64辑的“米饼教室”。2.目前市面性价比最高的记忆棒是Sony组装4GB记忆棒了，无论是玩游戏或看电影，都是不错的选择。3.引导盘就是UMD碟中的一种，市面比较常见的就是装有游戏Demo的翻新UMD了，因为只是用来引导玩破解游戏ISO，所以被人冠以引导盘的大名。

FAQ电台 PSP游戏《压缩空间》制作人的想象力真是无边无际啊，要是能像主人公一样拥有压缩时空的能力就好了。宿舍和单位都处于同一个平面上，早晨起来，喊一声：“我压！”瞬间就到办公室了。晚上下班，我再压，又回到寝室了，真是既方便又省力啊。（米饼：宇轩那小子得了妄想症了，大家不要靠近他！）呵呵，开个玩笑，我们继续来看问题。

广州《MHP2》玩家**何晓舜**来信提问：“《怪物猎人2》和《怪物猎人 自由2》有什么区别？这个问题很简单，《怪物猎人 自由2》就是《MHP2》的美版，游戏预定今年的9月份发售，严格意义上来说除了更换语言外其他环节与日版没有太大的差别。不过目前还不知道会不会和前作一样将日版的下载任务内置于UMD中，希望该版本与日版能多些变化，到时候有什么新消息会立即通知给各位的。



接着来看泰州玩家**高昆**的问题，“小编们好，看了65辑的攻略后我对新发售的《小泽里奈》产生了兴趣。玩过之后发现其中的“さわり心地图鉴”还有几个没有完成，编号分别是02、36和42，希望小编指点。”这三个图鉴分别是“窗からの光”（窗口的光）、“恐龙のたまご”（恐龙的蛋）和“石像のコケ”（石像的苔藓），取得地点如下：侦探事务所大厅右侧窗户、第三话町长博物馆的大厅、第四话幽灵馆中庭的石像处。

上海玩家**高俊**的提问，“小弟最近迷上了《失落神殿 魔窟的皇帝》，真是个很爽的游戏啊！之前的迷宫和BOSS打得都还算轻松，但是最终BOSS无论如何我也打不过去，为什么BOSS总是在场外移动，而且进入我攻击范围的时间非常短，根本无法



对其造成伤害。是不是我打法上有问题啊，各位小编快救救我啊，卡在这里很长时间了啊！”呵呵，其实很多朋友在玩这个游戏的时候都在这卡了很久，其实最终BOSS哈德里亚努斯骑着马在场外跑时角色是无法攻击到他的，只有在其冲回场内攻击角色时，抓准时机躲到他的两个石头护卫身后，使其撞上护卫产生硬直时才能对其发动攻击，反复数次即可将其击败。之后会进入哈德里亚努斯的第二形态，没有骑马的哈德里亚努斯依然很难对付，他不但攻速快，而且没有硬直时间，最可恶的是他还会自动恢复HP，总的来说这是一场硬战。如果这样还打不过去，那就去好好锻造武器，这样的话这里的难度会下降很多。

FAQ电台 本月最让饼干生气的游戏估计就是《彩虹六号 维加斯》了，这游戏居然去年就已经制作完毕了，估计没时间修改就只能匆忙推出，这种制作游戏的态度真是太可恶了！

最后来看广东玩家**陆震铭**的几个比较困扰他的问题，“我最近在玩《VR网球3》，我通过角色自创模式建了个原创球员，经过长时间的比赛和训练后，有些属性还是没有升到最高级，我的世界排名早就第一了。有没有办法让这些属性都升满？还有就是视点的问题，到底能不能切换成第三人称视角？如果有就太有意思了！”球员的属性并不是每项都能达到满级的，不然的话岂不变成超完美全能型选手了，这些属性是根据你当初创建球员时选择球员类型有关，比如握拍、接球和回球等方式，另外还和身高、体重有关。另外本作不能切换成第三人称视角？。

OK，电台播送接近尾声，祝大家打机愉快！别忘了有问题就找米饼轩哦！



话梅杂志&3DM-SMV



马修

◆由于自己记事一直比较差劲，因此在尚能记起之时就会将事物简单记于手机上，不过一般都只有我自己能看懂，比如某天的记录是“插排娃娃寄语贷款”，不过晚上到家时又悲哀地发现，自己仍然一件事没做，因为忘了看手机。

◆在健身和《疯兔危机》等猥琐游戏的双重诱惑下，本人最终于65辑截稿后入手了Wii。然后发现“健身机”还真不是浪得虚名，我现在是累并快乐着，呵呵。

◆双休日，《Wii Sports》过度，导致肩背酸痛，于是暂停两天，争取把《战神2》给圆满了。

◆几天前做了一个梦，梦到了自己在葬礼上忙碌的场景，忙到最后发现实际和自己没有什么关系，自己不过是受命护送两个香港人的骨灰而已。

◆现在的日子是每天都觉得过得挺有意思，但过后一回味又总有莫名其妙的空虚感。

雷伊

■PSP上有点名气的日式RPG（虽然以移植的居多）基本上都通关了，我一直都固执地认为《幻想水浒传Ⅰ&Ⅱ》是至今PSP上最优秀的RPG（当然，它还是一款移植作品），希望拥有PSP的玩家都能够静下心来去仔细体验一下这款有着优秀剧情和音乐的二合一作品。当你发现现在的所谓“强势平台”上的游戏已经越来越不适合自己时，多温习一下以前的老游戏也未尝不是坏事。就像胧月在上一辑中提到的“画面控”是被逼出来的一样，“怀古厨”（注：日本玩家对怀旧玩家的戏称）又何尝不是被逼出来的呢？

■如果9月13日《CCFF Ⅶ》发售时能够同时推出新版PSP就好了……

LIKY

◆玩Wii的游戏真是一件体力活，让人全身运动的《Wii Sports》、让人手舞足蹈的《瓦里奥制造》等等就不说了，前两天玩了下最新的《加勒比海盗3》，这个标准的动作游戏竟然也需要全程晃动手柄完成攻击，玩了两个小时，手开始酸了……以后的动作游戏都这样做的话，那可真叫人受不了。

◆雨都快下了一个月，人都快霉了，早上骑车上班也风险大增，已经有数次途中大雨突至，然后淋得像落汤鸡到公司，不过相比那些正遭受洪涝灾害、无家可归的人来说，这真不算什么了，在新闻中看到各地受灾的报道，庆幸自己生活在条件这么好的城市里，还是希望这不正常的雨季赶快过去吧。

软饼干

◆在大家已经快淡忘了PSP版《杀戮地带》这款游戏的时候，官方突然发布了最新的关卡供玩家下载。从游戏发售到这次提供下载隔了半年多时间了，本来还以为官方早把玩家给忘了呢。

◆PSP《彩虹六号 维嘉斯》是本月最让人大跌眼镜的游戏，当初公布的宣传图片和游戏实际图片相比，简直就是天地之别。厂商居然还心安理得地发售，脸皮也真够厚的！

◆鬼使神差间，几乎不看动画片的自己居然看起了《幸运星》和《反叛的鲁鲁修》，周围顿时投来了诧异的眼神：“你怎么开始看动画片了呀？”同时还遭到室友们的“嘲笑”：“宅了，宅了！”（— —）。难得看个动画片就被说成是“宅”，天呐，有没有搞错啊！

话梅杂志&3DM-SMV

胧月

★因无身份证，只能乘坐26小时的长途火车回家。毕竟没有马修那么丰富的长途斗争经验，下火车时整条脊椎都僵了。

★返乡后被某个很秀逗的损友敲了一笔竹杠。百姓级的火锅倒是很便宜，也难为他一口气点了24对鸡翅，导致凡是参加这次火锅宴的人都对“鸡翅”二字异常敏感。

★一个很排斥萝莉的人看《幸运星》的原因是能从ED里寻到不少好歌。

★其实我知道多听广播剧对听力有好处——But，为什么百合题材的广播剧那么难找？男人哼哼唧唧地作小鸟依人状真的很可怕哎！

紫枫

◆父亲节

上次才感慨过母亲节，转瞬又是父亲节，但愿父亲一直都能身体安泰。近来与父母之间通话频繁，其实只是想让他们知道：不是只有过节的时候，我才会想起你们。

◆价值

美女的价值在于得到之前；英雄的价值在于平民的数量；梦想的价值在于无法实现；生命的价值在于消逝那一刻；而我的价值，在于让那一个人觉得自己还不是这个世界上最差劲的那个……

◆另一个天堂

漫步至此，风影渐逝，空中气味依稀清爽恬淡，舌尖一阵淡淡香甜的雨露滋味。雨幕淋漓，一如往昔。只是，粼粼碧波中，残留一片已然沾染泥污的绿叶，而初时那摇曳的红菜，不经意间，去无影踪。遥想当年，终却无法清楚忆起，识海深处，独留那两片嫣红，刻骨铭心。梦醒，陋室空房，独留泪渍。那一个天堂，空留心中，不复存在。

琉璃

★怀旧心情爆发，近日突然很想回顾很多像《FF IX》、《晶莹之露》等PS上的经典旧作，可惜没时间啊，没时间，郁闷……只能任由这份怀旧心情继续爆发。

★6月12日，今年最期待的电影终于在国内上映了，本以为可以在第一时间看到这个有趣的兰花指怪癖海盗的精彩表演，但是没有订上首映场的票，之后也没有时间去看。截稿后一定要约上几个伙伴一起去看！

★上月，最要好的朋友来深圳探望自己，感动！虽然明白这家伙更主要的目的是来骗吃骗住骗玩，但是听到她久违了的“吐槽”话语，还是很高兴啊！

★又恢复了一人独居生活，再次回归到了“快餐大军”中……顺便在此怨念一下：某友，你答应做给我吃的饭呢？我可一直等着呢！

米格

☆真奇怪自己以前怎么就从没想要碰“《火纹》系列”，最近简直如同吸毒一样上瘾。玩着Wii的，看着NGC的，没事还查查FC、GBA等旧作的相关介绍，看来回顾《时空之旅》的计划又要搁浅了……

◇升级Wii固件真的是一件很痛苦的事情……在家总计折腾有3天，都以各种形式的错误宣告失败。结果昨天赶稿折腾到半夜3点，报着试一试的态度打开Wii再次升级，不到5分钟顺利完成！心理不免埋怨，老任怎么就不能像Sony一样放个离线固件升级包啊！

□最近和鸡蛋铆上了，一周内吃了两次，打破12个，短期内还是不要再碰鸡蛋了……

宇轩

▲某天深夜失眠，于是打开PSP连看了两部片子。《预见未来》虽然有凯奇主演，但故事本身很无聊，其科幻背景设定也漏洞百出。第二部记录片《高三》讲述的是福建省武平县一中高三毕业班一整年的故事，虽然这种跟拍的方式肯定有所收敛，但根据自己的亲身经历来看，其真实度还是非常高的。

▲没想到看完第二部片子之后，更加睡不着觉了，坐在阳台上，想起了自己曾经的学生生活，仿佛就在昨天。正在沉浸在苦涩的回忆中时，忽听同屋的白夜喊了一声，“大半夜的，装鬼呢？”嗨，算了，已经过去的就不要再多想了，想想明天上班还有多少活要干吧。

话梅杂志&3DM-SMV



高考的各位朋友现在应该可以松口气了吧，暑假想要做什么？憋在家里可不是回事，还是出来透透气，参加我们的天下聚会吧！“7月暑期聚会大热潮”正在预热中，想申报聚会或是想参加聚会，都请看http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=113&ID=449803&page=1。我们已经聚集了上海、深圳、西安等地的组织者，规模更大，覆盖面更广，让更多玩家享受聚会的乐趣就是我们这次的目标！各位玩友一定不要错过哦。下面让我们来回顾一下五·一南宁聚会专场吧！

栏目主持 米格

五·一聚会回顾

漫展、聚会，双重享受！

——南宁五·一聚会报道

文 Mr.T

聚会名称：“天下聚会”五·一南宁掌机同盟会聚会
聚会时间：2007年5月3日，16：00PM至22：30PM
聚会地点：思贤建政路口汉尔巴斯自助餐厅
参加条件：50元活动经费+掌机+一颗爱游戏的心。
主办人：Mr.T
本次活动赞助商：levelup.cn网站、《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、黑角公司、Square Enix（中国）、南宁光派电玩

Hi，大家好！我是CNGBA论坛斑竹Mr.T，继以往成功举办了多次聚会之后，经过一段时间的精心筹备，在《掌机王SP》、《游戏机实用技术》、levelup.cn网站以及黑角公司跟广大掌机玩家朋友的大力支持下，我们南宁的五·一聚会如期举行并取得了圆满成功。由于前期的宣传造势比较得力，杂志预告、电玩店海报加网上论坛宣传，使得本次聚会人数达70人之多，其中还有多达十几位MM玩家哦！聚会规模在南宁TV GAME界可谓空前。下面，就由我来带大家进入我们聚会的精彩中吧！

正如我之前在聚会公告上说的一样，我们聚会的一部分内容，是白天参加广西南宁首届动漫嘉年华活动，由于心里很兴奋，尽管前天晚上很晚才休息，这天早上还是早早地醒过来，带好所有装备，朝着南宁国际会展中心进发。到了会展中心刚一下车就碰上了我们群里的《怪物猎人》达人“SURE”，一阵寒暄后我们两人一起来到了展厅门前。为了使参加聚会的朋友能方便地找到联络处，我们在会场内率先立起了本次“天下聚会”的广告支架作为标志物，由于《游戏机实用技术》、《掌机王SP》和levelup.cn网站都是国内知名的ACG媒体，因而也吸引了许多参加漫展的人纷纷驻足观看，当然也顺便拐骗了几位掌机玩友过来。本次嘉年华展会提供三大次世代主机试玩，作为玩家的我们进场之后当然也就直奔试玩区一边等人一边爽上一把。除了次世代主机试玩，最吸引我的就是COSPLAY展了，抓紧时间找几个COSER合个影，也算没白来这么早！按照我们OTAKU们的恶趣味，当然是到女仆主题咖啡厅抓女仆MM啦（邪恶地笑−_,−）！一番丰收后，再出来看一趟，聚会的玩友们还是没到多少……难道广告支架还不够明显？还是大



话梅杂志&3DM-SMV

家都像我一样偷偷跑去爽了？我灵机一动，抽出口袋里的PSP，进到《怪物猎人P2》的集会所，这时才发现十几个房间全满了……当场石化。(-_-|||) 目光一扫，发现不远处就集结了一票人在联机，看来聚会的兄弟姐妹们已经到得差不多了。大吼一声召集完到场的人员之后，我们华丽地完成了本次聚会的第一张合影。由于规模较大，也吸引了不少参加漫展的人驻足拍照，无意中“谋杀”胶卷无数。

到了聚会地点，我们抓紧时间进行场地的布置，首先当然是拼好桌子摆放奖品。动用了3张大桌子，才把奖品摆齐，而且为了美观，我们还在桌子上先盖好了红布，当奖品最终摆放好时，我自己都心动了……接下来是摆放并调试好Wii、提供试玩、帖广告、拉横幅和立广告支架，大家一股脑做完后，休息了片刻（当然此处休息是指联机），聚会终于开始了！

首先是带领大家观光漫展，一群人一边闲聊，熟识着新的朋友，一边被漫展丰富的内容和庞大的规模吸引着。拍照、采购、游玩，时间一晃就到了下午4点。来到聚会最终目的地XX餐厅后，到场的玩友们迫不及待地开始联机对战了，虽然大部分人都不怎么熟识，但还是有说有笑，气氛非常融洽，好像都是认识多年的老朋友一样，“天下玩友是一家”嘛！到了5点，主持人拿着麦克风登场，第一项官方正式活动开始——吃东西！当大家听到主持人如此幽默的讲话，全场顿时都大笑了起来。吃东西时自助餐厅内的情景让人联想起了《怪物猎人》里的集会所，大家都毫不客气地拿了许多自己喜欢吃的食物，争取把体力补充好，以迎接挑战。当体力补充得差不多的时候，群里的吉祥MM“MAYA”宣布第一场比赛开始，比赛项目为《应援团》。忠实的“团员们”瞬间就热血沸腾起来，纷纷冲向报名点。我们以扑克抽签决定对手，特地又摆开了几张大桌子作为比赛场地，参赛玩家在那里开始了激烈的初赛。比赛中被大家最为看好的就是MAYA和小狼两位MM了，尽管女生玩家在玩家群体里是弱势群体，但是游戏场上绝对当仁不让，何况还有丰厚的奖品等着拿！没有比赛项目的PSP玩友也没有闲着，大家当然是不会错过这次与次世代主机亲密接触的机会了，纷纷跑过来排队试玩Wii。虽然我们对试玩时间并没有做出具体安排，而大家都很自觉地进行完一场游戏以后，主动让给下一位朋友玩，充分体现出了



南宁玩家团结互助、相互谦让的良好精神风貌。《应援团》比赛结束，我们紧接着进行PSP《太鼓之达人》的初赛，形式当然与前面《应援团》相似。这场比赛我自己也有报名，可是，可是，最后参加比赛的人数居然是奇数，而偏偏又是我最后一个分配不到对手，只能挥泪退出比赛了，55555！我的奖品啊！不过没有我果然还是不行的，比赛奖项又被MAYA和小狼两位MM包了下来，男同志们加油啊！不过回头想想，她们比赛时认真的样子，吸引了不少男性玩友的目光，这恐怕才是男生们输掉比赛最本质的原因吧。

《太鼓之达人》初赛结束后，开始了本次聚会的轻松小游戏，也就是第一轮抽奖活动。分发的礼品是杂志及SE的钥匙扣。忘记说了，本次我们的活动还吸引来了Square Enix（中国），他们也为聚会提供了许多小礼品。

稍事休息后，比赛继续进行，接下来就是场面最华丽、参赛人数最多、最紧张刺激的《马里奥赛车》比赛了。报名参加的朋友排着长队，实在壮观！很显然，这种比较注重技术性的游戏不太适合MM，参加的都是男玩家，精湛的道具闪躲技术和直漂技术，让我大饱眼福！想想自己跟NPC跑150cc都要被虐，惭愧惭愧。趁着大家忙于比赛，小狼MM利用休息时间充当起了记者，拿着DV四处采访，能接受美女记者的采访，帅哥们当然都是很配合啦！《马车》比赛以后，是我们穿插的最整人，最恶搞的小游戏，吃西瓜比赛。我们刻意把这个比赛安排在大家吃饱了以后，可为了奖品，大家还是踊跃报名拼命吃，比赛时男士们完全顾不上在MM面前的绅士风度了，个个狼吞虎咽，引得全场大笑，就连餐厅服务员都情不自禁跑过来观看。最搞笑的就是女生组的吃西瓜比赛，同

样是狼吞虎咽，淑女形象荡然无存，可爱的星星赢得了MM组“西瓜王”桂冠！我们继续进行第二轮抽奖，然后是《山脊赛车》、《高达SEED》比赛。很怨念，《RR》报名时，我碰巧又去给大家拿东西吃，回来时比赛已经开始，再次错过自己心爱的项目，大奖在离我远去，太不公平啦！看来，组织者是注定要把奖品让给别人的……

由于这两款作品都是PSP平台上的传统聚会保留项目，因此竞争非常激烈，各参赛选手们在赛道上风驰电掣毫不相让，在战场上奋勇拼杀毫不留情，赛况比起上次的寒假聚会要激烈许多。在经过几轮的激烈角逐，“山道之王”的称号由玩家“大笨笨猪”获得，而《高达SEED》更是上演了几乎0 HP的大逆转战局，赢得了全场的欢呼！

聚会的压轴大戏本来是PSP《怪物猎人P2》的裸战金狮比赛，可最后因为时间太晚，不得不临时取消，作为该项目最有望夺冠并取得“裸奔达人”称号的SURE显得十分沮丧，其实不光是他，许多《怪物猎人P2》的玩家都为这场比赛没能举行感到惋惜。真觉得有些对不住大家！下次聚会一定要协调好时间，将这场比赛补上，南宁的玩家，可别错过哦！

时间到了晚上10：30，我们的聚会也接近尾声了，最后的活动内容当然就是传统的合影留念了，大家都把爱机拿了出来，拍下了这张全家福，而这美丽的瞬间将会成为大家永远的美好的回忆。拍完了合照，随着大家的依依惜别，本次聚会也落下了帷幕。最后感谢Square Enix（中国）提供部分精美礼品支持，感谢南宁光派电玩提供Wii主机试玩，好吧，天下聚会，汇聚天下，让我们期待下次相聚！



7月暑期聚会大热潮聚会预定帖

聚会名称：深圳掌机聚会（暂定）
聚会地点：待定
预计聚会规模（人数）：50人以上
聚会时间：7月中旬（待定）
组织者联系方式：
QQ 410880169/MSN dkszjh@yahoo.com.cn

聚会名称：沈阳掌机聚会（暂定）
聚会地点：避风堂青年大街店
预计聚会规模（人数）：60人以上
聚会时间：7月中旬（待定）
组织者联系方式：QQ 84887271

聚会名称：26°C！全国最冰爽暑期聚会 春城昆明07年暑假玩友会
聚会地点：西昌路避风塘
预计聚会规模（人数）：100人以上
聚会时间：7月上旬（待定）
组织者联系方式：游戏妖怪QQ 251449902/TEL 13987149769

聚会名称：贵阳TV GAMER聚会　聚会地点：待定
预计聚会规模（人数）：80左右
聚会时间：7月中旬下旬
组织者联系方式：7圈QQ 233538432/EMEIL snakexcw@yahoo.com.cn

聚会名称：西安PSP俱乐部 暑期狂欢
聚会地点：南门避风塘　预计聚会规模（人数）：100人左右
聚会时间：7月中旬（待定）
组织者联系方式：QQ 2662026

聚会名称：“天下聚会”上海SPU专场　聚会地点：待定
预计聚会规模（人数）：150人以上
聚会时间：7月中旬（待定）
组织者联系方式：MSN kissshenxiao@hotmail.com

聚会名称：七夕浪漫郑州开封掌机玩友聚会
聚会地点：郑州文化路避风塘
预计聚会规模（人数）：150人以上
聚会时间：2007年7月7日
组织者联系方式：Bani TEL 15938506227/吸烟的鱼 Tel(0371)66101112



十多年前，一首校园民谣《同桌的你》用吉他和歌声唱出了很多人埋藏心底的回忆。情窦初开的少男少女在日复一日的耳厮鬓磨中摩擦出的那份感情确实是青涩而又难忘，本辑自由谈收录的第一篇的主题，就是同桌；第二篇则是游戏杂谈，聊聊《迷失蔚蓝2》的一些不足；此外，"自由谈"新开辟了一个小版块"玩家点评"，就是请各位读者用600多字来简短评论下游戏，不一定要新游戏，欢迎大家积极参与。



文 CZY·ZY

和她同桌，痛并快乐着

初一的时候，纸鸢很希望成为戴着眼镜的颖儿的同桌——这也几乎是全班一多半男生的共同愿望，谁让她那么好看。纸鸢知道，这很难，不只是因为太多男生对这个座位虎视眈眈，更重要的是自己的视力不差，个头又高，除了安安稳稳地坐在最后一排，还从来不敢打"倒数第三排"如此靠前的位置的主意。虽然坐在一个教室里，不过纸鸢觉得这时候近在咫尺也许并不亚于远在天边。

但是鬼使神差，某天班主任突然在自习课上宣布让纸鸢坐到颖儿旁边去。纸鸢以为自己在白日做梦，于是他在全班男生同仇敌忾的眼神中，傻头傻脑地坐到了颖儿旁边，对她说的第一句话就是："能掐我一把么？"没想到颖儿二话不说，就掐在了他的胳膊上，然后还狠狠地拧了一把。纸鸢痛得差点喊出声来，原本想卖弄一下幽默感的纸鸢出师不利，不过心底却莫名其妙地兴奋：嗯，这是真的，痛并快乐着。

原本活泼好动的纸鸢下课后赖在座位上不肯挪步，男生们觉得这小子太走运了，就说他肯定是在假装斯文，他不以为然，右手拄着下巴懒洋洋地看着窗外吹口哨——颖儿也在视线范围内，她唧唧喳喳地和前排的女生说个没完，不过眼睛的余光早就发现了表情木讷的纸鸢，只是她假装若无其事，没有理会纸鸢。纸鸢倒是满不在乎，继续保持着懒惰的姿势享受着冬日午后窗外的阳光照在自己脸上，心想现在自己看起



话梅杂志＆3DM-SMY

来一定很“阳光”。

第二天下午自习的时候，颖儿终于忍不住撅着嘴问道：“纸鸢你是个木头啊，整整两天了都不说话？”纸鸢第一次看见颖儿嘟着小嘴生气的模样，突然想笑出来，不过他还是故作镇静地说：“昨天开玩笑你居然掐我那么狠，我想你可能不喜欢热闹，所以就表现得安稳点儿。”“哟，这么说你还挺知趣？哼，告诉你，我最喜欢热闹了，不过昨天你居然刚坐下就想拿我开玩笑，所以就给你个下马威了。”颖儿笑着对纸鸢说，纸鸢发现她笑起来也挺好看，于是也跟着笑了。

周五下午的自习课老师都会出去开会，教室里只剩下同学们，大家大都趴在桌上奋笔疾书，希望利用这段时间尽可能把作业多完成一些，以便在双休日可以痛痛快快地玩。纸鸢偏偏不抓紧时间写，他口袋里揣着新买的“俄罗斯方块机”，老师前脚走出教室门，纸鸢后脚就拿出游戏机玩了起来。“没收！”游戏机被人从手里夺走了，纸鸢吓得呆若木鸡，以为老师杀了个回马枪。不过当他看见颖儿手里拿着游戏机一脸坏笑地望着自己时，顿时松了一口气：“还给我！”说着纸鸢就要夺回游戏机。“不行！”颖儿把游戏机藏到了背后，“这个东西周末借给我了，现在写作业。”颖儿的口气不由分说，纸鸢还想说什么，可还没来得及张口，颖儿就又发话了：“现在我们一起抄写《小橘灯》，看谁写得快。”纸鸢一脸无奈地看着颖儿。见纸鸢还不动笔，颖儿一边抄写一边催：“等什么呢，快点写啊。”“哦……”纸鸢硬着头皮开始抄起了课文……

“俄罗斯方块机”果真被颖儿拿去了，没了游戏机的周末变得无所事事，作业在颖儿的督促下也早在学校就完成了，无事可做的纸鸢思来想去，决定去打街机。然而在那个隐藏于菜市场之中的街机房里，在纸鸢最喜欢的《KOF97》机台前，他却受到了前所未有的屈辱，他控制的八神被对手虐得体无完肤，不服输的他一次次把游戏币投进机器，但是屡战屡败，最终灰头土脸地走出了街机房。纸鸢越想越气不过，最后把自己打不过别人的原因归咎于手生，因为没有一台可以玩《KOF》的游戏机让自己练习，于是他跑到书摊买了一大堆游戏杂志拿回家研究。利用那个双休日，纸鸢明白了原来世界上还有种东西叫“掌机”，能够随时随地玩乐，更令他兴奋的是他发现一台叫做Gameboy的掌机上还有《热斗·KOF96》，虽然那个叫NGPC的掌机上有手感更好的《KOF》，不过一套超过800元的“天价”令他望而却步。当然对于纸鸢来说GB同样高不可攀，但300元左右的价格兴许和家长还有商量的余地……这么胡思乱想着，电话响了，接起来一听，居然是颖儿。“这游戏机真无聊，我不想玩了！”“不想玩就赶快还回来。”纸鸢没好气地说，他觉得今天自己在街机房受辱也间接和颖儿也有关。“知道了，明天到学校还给你，小气鬼！”“什么？你说谁是小气鬼……”

周一刚到学校，颖儿就笑眯眯地拿着“俄罗斯方块机”逗纸鸢：“想死它了吧，喏，想要吗？”“闪开一点，我另有新欢了！”纸鸢提高声音说。“哟，大清早就打情骂俏呢？”路过两人身边的一个女生开起了玩笑，说者无心，听者有意，两个人的脸唰一下红了，而后一齐坐了下来。为了避免尴尬，纸鸢干咳一声清了清嗓子对颖儿说：“我说的这个新欢呢，是一个叫做GB的东西，是手掌机，可比那《俄罗斯方块》强出100倍，除了画面黑白，其他都和那小霸王学习机一个样，还可以换各种各样的游戏，知道吗？”纸鸢把从书上看来的东西一股脑讲了出来，直听得颖儿一头雾水。看颖儿一脸的茫然，纸鸢不屑地说：“算了，跟你个妇道人家说了也不懂。可是……”纸鸢话锋一转，面露难色，“我很想买，但那东西贵着呢，我怎么和大人说啊？”“当然是好好学习，考个像样的成绩来换啦。”颖儿拍拍纸鸢的脑袋，一副说教的样子。“说得轻巧，啥成绩算像样啊？”“起码全班前10！”“前10？我考倒数10名还差不多。”“那就别想要那个叫什么B的东西了。”“……”“瞧你，吓得不敢说话了？干脆这样，我来监督你好好学习，保准让你考进前10。”“真的？”“当然是真的，不过你得保证乖乖听我的，否则……”“知道了，知道了！听你的。”为了避免听到更多的说教，纸鸢赶快打断了颖儿……

那天晚上，纸鸢回到家就和爸妈说这事。“不行！”老妈想都没想便脱口而出。预料之中，纸鸢接着说：“这回期中考试我保证考进全班前10名，咋样？”原本一直没发话的老爸见到纸鸢主动谈成绩的事情，感到意外，便一口答应了：“好，只要你考进前10名，就买一台。”老爸的承诺让纸鸢安下了心，不过期中考试还有不到三周的时



本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

间了……想到这里，纸鸢不禁感到压力倍增，"但愿颖儿这家伙靠得住，能帮我考进前10。"纸鸢心想。

颖儿说话算话，对督促纸鸢学习的事情果然很上心：纸鸢上课没做全的笔记，颖儿会借自己的给他补全；老师留的家庭作业，颖儿专门做了个小本子给纸鸢让他记清楚。看颖儿如此认真，纸鸢被感动了，上课聚精会神听讲，回到家做作业更是全神贯注，学习效果突飞猛进……日子过得飞快，转眼距离期中考试还剩一周不到的时间了。这天又是星期五下午的自习课，老师照例去开会，大家照旧忙着提前完成双休日的作业，纸鸢拿出一本书来，在纸上涂涂画画玩着迷宫游戏，颖儿突然转过头来，纸鸢被吓了一跳，以为又要被说教了，想赶快收起手中的书。可是颖儿却止住了他，"让我也玩一下吧，看你玩那么高兴。"原来纸鸢的这些日子的努力颖儿全看在眼里，所以她决定纵容他一次。纸鸢更是喜出望外，没想到颖儿不但没有说教，还陪着自己一起玩。为了不影响其他同学，两个人就拿着铅笔，安安静静在纸上玩着走迷宫的游戏……纸鸢说不出当时是一种什么样的感觉，反正很多年后他在NDSL上再玩到这种"走迷宫"的游戏时，一点也找不到当时的感觉……

同桌也玩掌机？

期中考试结束了，纸鸢正好是全班第10名，颖儿打心眼里替他高兴。按照先前的约定，一台黄色GB薄机出现在了纸鸢的生活中。从此之后，纸鸢完全沉浸在了《热斗 KOF96》的格斗世界里。纸鸢为这个小东西着迷，没日没夜地畅游其中，看着《口袋妖怪 红》的妖怪图鉴越来越完善，《牧场物语 GB2》中牛羊成群，纸鸢的满足感油然而生。颖儿看着这一切却有种说不出的遗憾，且不说纸鸢的学习成绩一落千丈，但凡课间休息，他都要见缝插针捧着掌机打个没完，连和她说笑都顾不上了。颖儿想方设法让他回到原来的生活中，可无论是她微笑着和他说笑话，还是轻轻摸着他的脑袋假装说教，纸鸢都是一派敷衍了事的态度。无可奈何的颖儿下课后只好和前后左右的其他人谈天说地，而纸鸢依旧是一副如痴如醉的表情玩，继续玩着游戏……可是偶尔看到别的男生和颖儿开心地聊天，纸鸢却感到心里酸溜溜的，对此他无话可说，于是有事没事找碴向颖儿发火，颖儿感到非常难过，同桌关系越来越僵……

又是一个周五的自习课，纸鸢旁若无人地玩着他的GBP，耳边传来一声清脆的响声——这不



是GB的开机声吗。纸鸢扭头一看，只见颖儿手里也拿着一台透明紫色的掌机，再定睛一看，这不是当初自己想买却因为太贵没买成的彩色GB吗？纸鸢很纳闷，对自己玩游戏如此深恶痛绝的颖儿怎么也玩起了掌机，还是比自己机器高级的GBC。百思不得其解，纸鸢打算开口问问，可是和颖儿关系已经很僵了，又不知道怎么开口，索性干咳一声，明知故问："喂，你拿的是什么？"颖儿没有理他，继续专注地玩着游戏。"喂，我叫你呢！"纸鸢提高了嗓门。颖儿这才转过身来，歪着脑袋看着纸鸢说："我不叫'喂'。""呃……知道了，你从哪儿弄来的这个啊？"纸鸢指着GBC问。"哦，你说这GBC啊，我的啊，我也很喜欢玩掌机啊，有什么问题吗？""啥？你也喜欢玩游戏，你咋不早说呢？""你咋不早问呢？""谁知道女生也会玩电子游戏啊。""谁说女生就不能玩电子游戏啊？"说到这，颖儿又笑了，笑得很好看，就像他俩刚成为同桌时，纸鸢也跟着傻笑……

从此两人又开始无话不谈，颖儿把自己的GBC大方地借给纸鸢。纸鸢整天口若悬河地对颖儿讲自己在游戏中得到的快乐，颖儿每次认认真真地听，听完还不忘叮嘱纸鸢平时少打游戏，多看书，周末再好好玩。纸鸢也很听话，只有每周五的时候才会在自习课上玩玩掌机，纸鸢还教颖儿打一些新的游戏，从《瓦里奥大陆3》到《牧场物语 GB3》，纸鸢觉得多亏了颖儿，这些只有GBC才能玩的彩色游戏自己也玩到了。后来纸鸢买了条联机线，和颖儿联机玩《炸弹人》，他从来不让着颖儿，颖儿每次都被打败，气得她嘟囔着嘴巴。尽管如此，颖儿从来不拒绝联机，每次还把GBC让给纸鸢玩，自己用纸鸢的黑白GBP玩，纸鸢觉得她又傻又善良。只是偶尔颖儿把GBC借给别的男生玩的时候，纸鸢都会闷闷不乐。颖儿对纸鸢的学习也一直很上心，在她的督促下，纸鸢的成绩一直稳定在全班15名之前，纸鸢很感激颖儿，他不知道要怎么报答颖儿，于是他鼓足勇气对颖儿说："你要是像碧奇公主那样被库巴抓走，我一定会像马里奥一样去救你。"颖儿听完

活梅杂志&3DM-SMY

扑哧一声笑了出来，盯着纸鸢的眼睛问："真的？"被颖儿这么一笑，纸鸢顿时觉得很没面子，躲开颖儿的眼睛赌气说道："切，算我没说！"颖儿赶紧笑着给纸鸢赔不是……

碧奇公主离开了马里奥

有一天，颖儿忽然告诉纸鸢，她要走了。"嗯？去哪儿啊？"纸鸢嚼着面包含糊不清地问。上了初二，到校时间提前了，纸鸢早上起来得晚，早饭没来得及在家吃："什么时候回来？""很远的地方吧，和我爸妈一起去。可能不回来了。"颖儿郑重其事地对纸鸢说。纸鸢一口把嘴里的面包咽了下去："为什么啊？"。颖儿不说话了，纸鸢想追问，可是他明白颖儿的脾气，她不想讲的谁也问不出，纸鸢只好转移话题："什么时候走？""下周五。""啊！"纸鸢没想到这么快，便默不做声了。接下来的日子里两人再也没有聊过游戏，纸鸢觉得自己回到了和颖儿成为同桌之前的日子，这感觉并不好受……

转眼到了颖儿离开的日子，同学们专门抽出周五的晚自习欢送颖儿。大家都在祝福颖儿，纸鸢以前没发现颖儿的人缘这么好，无论是男生还是女生，都流露出对颖儿的依依不舍。纸鸢坐在自己的位置上一言不发，也没有上前祝福颖儿，他觉得自己作为颖儿的同桌，没必要和其他人一样矫情，都那么熟了，用不着这样。欢送晚会很快结束了，纸鸢始终没有和颖儿说话，纸鸢说不出是为什么，总之连声再见也没有说……

因为班里没有新同学来，纸鸢暂时没有了同桌，他主动要求一个人坐到最后一排。一天老师拿来一个包裹给他："是颖儿给你寄来的。"纸鸢接过包裹，打开一看，是当初被颖儿拿去的那台俄罗斯方块游戏机，那台透明紫GBC也在盒子里。纸鸢拿着两样东西不知所措，突然他发现了盒子底部的一封信。打开一看，是颖儿的笔迹，过去颖儿一直说纸鸢字写得难看，还让纸鸢学着点她的字，所以纸鸢对这笔迹很熟悉——

纸鸢：

我现在已经在一个有大海的城市了，不知道你过得还好吗？这是当初我借去的那台俄罗斯方块游戏机，那时候你为了"新欢"抛弃了它，现在还你，顺便把GBC也送给你，算我送你的礼物。能和你成为同桌真的很高兴，尽管你那么任性。其实你当初猜得对，女生喜欢玩游戏的确实不多，还不是你当初像个小孩子一样只顾打游戏，把同桌关系搞得那么僵。为了让你答理我，我只好去研究掌机，让爸爸帮忙买了这台GBC，还骗你说自己喜欢掌机，幸亏这办法管用，否则我真得是得不偿失啦。对了，你问我为什么要转学，现在告诉你吧，其实我从小身体一直不好，最近病情有点严重了，需要做一个比较大的手术，父母这次正好工作调动，就带我来这里了，他们觉得这里的环境比较好，到时候做完手术对我身体恢复会有帮助……那时听说转学离开你们大家——当然尤其是你这个家伙的时候，我真的难过极了，所以一直闷闷不乐，什么都不想说……那次送别晚会你也不理我，我真失望，你就是那么爱面子……好了，就写到这吧，你要好好学习，转眼就要中考了，一定要考个好点的高中啊。

颖儿

纸鸢突然觉得很难过，以前只是觉得能和一个漂亮的女生成为同桌，碰巧她还和自己志趣相投，爱玩掌机，又能督促自己学习，帮助自己提高，实在是可遇而不可求的好事。如果她真的变成碧奇，自己就一定是马里奥。但是他怎么也想不到，这个时而温柔，时而喜欢坏笑的女孩为了缓和同桌关系，居然选择了去研究游戏来让自己去关注她；纸鸢更觉得自己太麻木不仁，颖儿的身体确实不好，很少参加体育活动，自己怎么早就没发现呢？这个女孩子默默为自己付出这么多事，可自己却总是浑然不觉……纸鸢很想给颖儿回信，可是那包裹上根本没有地址……



后记

很多年过去了，冬日的一个午后，纸鸢坐在大学教室后排靠窗的位置，漫不经心地玩着手中的白色PSP，忽然他觉得有一缕阳光照在了自己脸上。他抬起头望着窗外，脑海中出现了一个似曾相识的场景，很多年前，也是这样的一个下午，他和她成为了同桌，他一言不发，看着窗外，然后偷偷地看她一眼，她眨着眼睛把脸转向了一边……

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

文 掌机王阳光学员 Nabel

迷失的《迷失蔚蓝》

《迷失蔚蓝》是NDS一款上以孤岛求生为主题的冒险游戏，是Konami于1999年和2000年在GBC上推出的两款《孤岛冒险》的续作。两作由于是在机能较差的GBC上推出，有限的机能限制了制作者的思路。而在有触摸屏、麦克风，甚至有着简单3D机能的NDS上，制作者有了自由发挥自己想法的空间，所以各种需要玩家亲自动手的系统都纷纷加入了游戏之中，让游戏更趋于真实，也丰富了游戏的可玩性。在新作《幸存少年 迷失蔚蓝2》中，更是加入了战斗、烹饪等系统。不过笔者却认为2代的种种变化中，不合理的地方很多。

荒岛料理岁月

首当其冲的就是烹饪系统的加入。其实在一代中男主角通关后，出现的女主角模式中已经有了让玩家手动烹调食物的系统，不过形式单一。在2代中，我们的主角能掌握的烹饪技巧不可谓不多：生吃、烧烤、炸蒸煮炒样样都行。不过实际作用呢？除了蒸煮两种方法做出的食物可以同时增加满腹度和水分以外，其他方法做出的食物的实际效果都不大，即使合理搭配做出好吃的料理，最多也只提高5%的满腹度，意义并不大。而且每次做饭都要玩家亲自动手，6种不同的迷你游戏虽然感觉很多样，但是实际上呢？在初期资源紧张人际关系不成熟的时候，玩家大多会选择自己动手做饭，每天3～5顿饭翻来覆去就是生吃和烧烤两项，做上几次就感觉腻了，有时候甚至会感觉这游戏有一半的时间花费在做饭上。随着剧情的发展，其他几种烹饪方法习得时，玩家和副主角的好感度一般都会到了不错的程度，一般的家务活已经可以交给另一半来做，也就没什么必要再去玩这几个小游戏了。总体感觉，这个需要玩家动手的烹饪系统，给人的感觉是华而不实。



下陷阱的日子



另外一个不太合理之处是小陷阱这个破坏了平衡的道具。在游戏中贯穿始终的一个大问题就是满腹度，它影响着玩家的行动和工作效率。补充满腹度要靠食物，那怎样能够更多的获取食物呢？答案不是去拿着弓箭去狩猎大型动物，也不是要提前计算路线的大型陷阱，更不是拿着钓竿在河边傻傻地等鱼上钩，而是在游戏进行不久就能制作的"小陷阱"。这个小陷阱捕获率高，可多次重复利用，使用上也没有太多的限制。简单地说，只要走出家门，在门口的地上放下陷阱，然后不停地调查它就可以了。笔者曾做过一个实验，使用小陷阱来获取实物，只需要4分钟的时间就可以将满腹度提高100%。有了这样完美的食物来源，如果不是为了获得毛皮油脂等物品，玩家完全可以无视其他所有的渔猎方法。

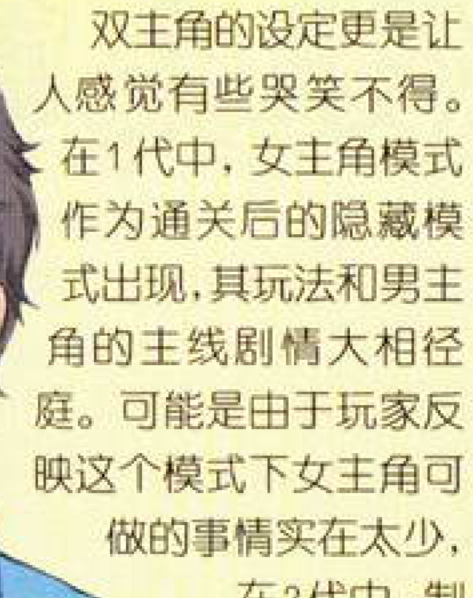
战斗吧，女生

战斗是另一个觉得有些不正常的部分。战斗的时候可能是由于紧张，主角的动作非常生硬，玩家的手感也是一样，按下攻击键总觉得主角会延迟一下再攻击，躲避的时候也是会先停顿一下才纵身躲开。抛去表现方法不提，游戏中战斗的难度也太简单了些。且不说枪刺鳄鱼棍打猛虎，光是女主角空手降伏独狼的本领就让人佩服得五体投地，而且在杀掉狼后，地上照常出现了已经分堆放好的毛皮、油脂和狼肉。这让人不禁想到，莫非这看上去弱不禁风的女主角用掌力将狼拍死后，又拎起狼并无外伤的尸体，双手用力一扯……怪不得在某次剧情遇到老虎时女主角自言自语："又是老虎，可不可以不打呢，还是打吧……"



话梅杂志&3DM-SMY

居家男人



双主角的设定更是让人感觉有些哭笑不得。在1代中，女主角模式作为通关后的隐藏模式出现，其玩法和男主角的主线剧情大相径庭。可能是由于玩家反映这个模式下女主角可做的事情实在太少，在2代中，制作者将女主角的位置提升到了和男主角一样的高度：在游戏初期都可以自由选择，游戏流程也几乎相同，能力也只有一些细节不同，可能男女主角最大的区别就是女生不能爬两层高的台阶吧。

听起来这好像没什么问题，但是实际玩过一下女生版的玩家就会知道，在这个版本里男生女生的位置几乎是完全倒调的，女主角每天在外奔波劳作，担负起了养活全家的重任；男主角却像个大家闺秀一样每天都在洞里做针线活，要喂他东西才肯好好吃，没有项链戴就不高兴，动不动还会撅起嘴一副撒娇的样子。想起在发现温泉的时候，男主角问玩家要不要一起去泡，笔者在惊讶他的大胆之余替女主角答道“好啊，一起去”后，没想到他却一副害羞的嘴脸，小声说道：“还是不要一起了……”身边玩这个游戏的MM看了都一头冷汗，就更别提笔者这样的须眉之辈了。

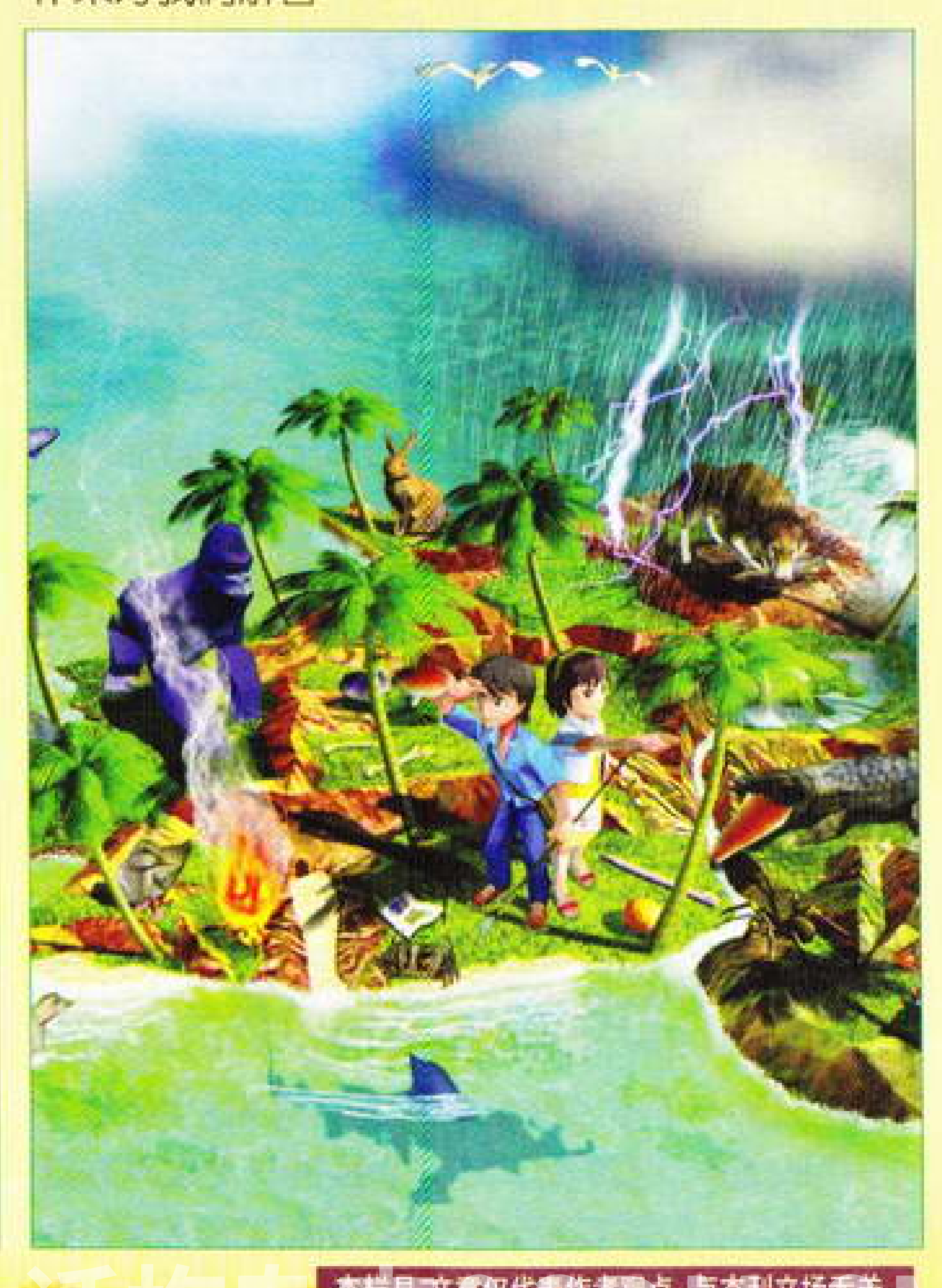
其实1代在通关后还有个男女主角之外的角色可用，他就是军事基地中的总BOSS，在主角们逃离了孤岛之后，只有他一个人留在了岛上。他会差不多所有的技能，不过所能利用的资源十分有限，可以说是游戏的困难模式，算是给玩家带来了挑战。这个不错的想法却没有被2代继承下来，可能是因为2代的剧情中没有合适的角色留下来了吧。不过话又说回来，和1代后期需要潜入坏人营地工作的紧张剧情相比，2代中并没有这样紧凑而扣人心弦的情节，更没有和其他人交流的机会，除了和那位不幸牺牲的老兄能说上两句话外，主角们就只能和大猩猩交流了。

其他和结尾

本作的联机功能似乎也是可有可无。本以为可以一男一女两人在岛上协作生存，可谁知道竟然还是两人合作来玩打猎叉鱼等迷你游戏。游戏的音乐感觉更是时有时无，经常是进入某个场景后一段音乐响起，可是还没等跑上两步它就迅速结束了，简直让人怀疑是不是自己听错了。

当然了，游戏虽然是以“生存”为主题，不过为了加强可玩性，加入探索、收集要素也是合情合理的。可是这些“题外”的要素要占一个怎样的比例才合适呢？笔者认为，首先，不应随着游戏的发展就逐渐减少生存的压力，甚至可以设计在游戏后期岛上资源紧张，必须合理地利用手头一切现有资源来求得生存。其次，既然是在荒岛上求生，就应该加强主角们野外生存的能力，至少会在野外点堆篝火睡觉吧？现在这样天天都要往家跑的方法，既没体现出野外生存的艰难，又限制了玩家在岛上探索的进度。再次，像做饭、叉鱼等等迷你游戏虽然趣味十足，可是它们所占的游戏时间也太长了点，分散了游戏的主题。

之所以罗嗦这么多，其实还是因为笔者十分喜欢这个游戏，期望它能做得更好。期望Konami继续推出续作，在某个不知名的孤岛上，另一对遭遇不幸的少男少女由于命运而相会了，这究竟是不幸，还是另一种幸运呢？再一次的孤岛求生，又会有什么样经历呢？这一切，都期待着续作来为我们解答……



本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。



游戏的最终目的是用来玩的，而对于熟悉的游戏，每个人都有自己的看法和见解，这个新开的小版块就是给大家一个简短点评游戏的地方，这里不同于《黄金眼》，在这里你可以按照自己的思路来畅所欲言；这里也不同于“自由谈”中其他评论游戏的文章，只需六七百字来简评一下游戏即可。该版块面向所有读者，投稿方式参见“掌门人”的“征稿启事”。

燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2

■Nintendo ■MUG ■2007年5月17日■1～4人

画面 ★★★★☆ 音效★★★☆☆ 系统 ★★★★☆

NDS

评论人 李飞



《应援团2》在游戏的玩法上和前作没什么区别，仍然是“点拖转”三种，虽然许多玩家都认为本作难度不高，但是新增加的“无圈”难度会让核心玩家感到过瘾。游戏系统针对玩家作出了进一步的优化，现在玩家不仅可以跳过片头和前奏，连结尾的过场与播放录像时的间奏都能直接跳过，大大方便了玩家。

游戏的画面比起前两作并没有太大的进步，3D化了的小镇地图感觉还没有一代中2D地图来得精致。不过人设仍然是个亮点，新增添的角色个性十足，而老角色的形象则进一步鲜明了起来，像魁团长那顶破了个角的帽子，在本作中就几乎只剩下个帽檐；而三位应援少女的形象也有所修正，更符合各自的性格了。

作为一款音乐游戏，音乐和音效自然是游戏中最重要的方面。不过本作在这方面表现却是平平。首当其冲就是音乐的选取，虽然有几首不错的曲子装点门面，可是有几首歌却是怎么听都觉得不好听。也有几首本身不错的歌曲，只因翻唱者与歌曲声线不合，显得很是别扭。整体感觉歌曲J-POP风格浓重，而热血的程度远不如前作。不过游戏中音乐、音效的效果都非常出色，戴上耳机就能清晰地分辨出音乐的层次。音效也不像一代中那样刺耳，听起来非常柔和自然。



游戏中某几关中的情节过场重复，图片处理不恰当，更有网友在提取游戏音效时发现了美版中的两段音效，这让笔者有些怀疑这款游戏是否有赶工的嫌疑。不过本作的素质仍然是很高的，精美的人设、令人捧腹的剧情以及热血的理念。使得本作成为今年夏天非常值得一玩的游戏。

最终幻想II 周年纪念版

■Square Enix ■RPG ■2007年6月7日■1人

画面★★★★☆ 音效★★★☆☆ 系统★★★★☆

PSP





评论人 SIX

冷饭，就是要够冷才好吃。就是“在高考复习中要先把最早学习的内容拿来讲解才会引起学生关注”这种普通高中教师都懂的简单道理，却被我们伟大的SE扔至脑后甚至抛到九宵云外。SE在今年闪电般公布了20周年纪念版《最终幻想II》后，相信看见那和几年前就复科的N个版本的对比下几乎没有什么画面上的进步的时候，众多玩家相信已经领教到了“冷饭专用主机”和“日本第一冷饭公司”的实力与所谓的诚意。网络上更是对SE骂声一片，“《FF》系列‘快要毁了”等言语更是层出不穷……

好了，既然是讨论游戏，对冷饭的反感和SE的不厚道做法的闲话和抱怨就在此唠叨完。作为一款被拿出来复刻了数次后依然要想让玩家买帐的冷饭作品，其本身素质自然不能低。入手游戏后才发现一切并不是之前想象得那么糟糕，游戏的剧情和系统想必也被各位玩家知道得烂透了吧。本作可以说是“完全版”的《最终幻想II》，除了带有完全的普通流程和隐藏迷宫外，还重新收录了之前在GBA版里由于机能问题而没能出现的片头CG，GBA重制版的追加剧情“重生之英灵”模式、音乐欣赏模式也被收录在其中，而新增加的要素——天野喜孝的插画鉴赏模式也对系列FANS有着不小的诱惑。

或许是为了填补《最终幻想XIII》所砸下的无底大洞，打上《FF》名号的作品一款又一款地公布推出。“2007年是《FF》年”，此话不假。在以往几年磨一剑到现今的一年数款作品，除了担心正统续作的素质外，做为玩家的我们也只能在此致SE一句：“经典，只能用来回忆，而不是重新演绎！”

话梅杂志&3DM-SMV

掌机游戏综合发售表

6月23日，NDS平台第一款《塞尔达》作品《塞尔达传说 幻影沙漏》将与苦苦等候多时的玩家们见面。目前该游戏的预约情况非常火爆，据悉首批出货为35万套，配合同日发售的"金属玫瑰"和"光泽银"两款全新颜色的NDSL主机，发售时掀起一股热潮已经毫无疑问。任天堂官方的意思是想要通过两款新颜色主机来拓展《塞尔达》的用户群体，让我们期待《幻影沙漏》的销量能够创造新的奇迹吧！

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年6月21日			
anan监修 女力紧急提升！DS anan监修 女ヂカラ緊急アップ！DS	NBGI	ETC	3800日元
富豪街DS いただきストリートDS	Square Enix	TAB	4800日元
讲解！ DS料理指导 完全帝国饭店 しゃべる！DSお料理ナビ まるごと帝国ホテル	Koei	ETC	4076日元
触摸右脑DS タッチ・デ・ウノー！DS	SEGA	ETC	3800日元
NANA 演唱会工作人员大募集 欢迎新人 NANA ライブスタッフ大募集！初心者欢迎	Konami	ETC	4980日元
Hello Kitty的当地收藏 心跳恋爱之旅 ハローキティのご当地コレクション 恋のどきどきトラベル	Rocket Company	AVG	4800日元
黑猫 黑猫协奏曲 BLACK CAT 黑猫の协奏曲	Compile Heart	AVG	4800日元
若林史江的DS股票课堂 若林史江のDS株レッスン	NBGI	SLG	3800日元
2007年6月23日			
塞尔达传说 幻影沙漏 ゼルダの传说 梦幻の砂时计	Nintendo	A·RPG	4800日元
2007年6月25日			
哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	29.99美元
2007年6月28日			
消除"迷糊"！ 文章阅读训练 "うっかり"をなくそう！文章読みトレーニング	Benesse Corporation	ETC	3800日元
听写学单词！ 最初的英语锻炼 聞く！书く！ことばをふやす！はじめてのえいごトレーニング	Benesse Corporation	ETC	3800日元
轻松占卜DS 占いでもしてみようかDS	Hudson	ETC	2800日元
大人女力检定 大人の女力检定	Konami	ETC	3800日元
川边垂钓 树荫谷的流水之诗 川のぬし钓り こもれびの谷せせらぎの诗	MMV	RPG	4800日元
玉兔追月DS 互助岛 くりクリDS おたすけアイランド	From Software	ACT	4800日元
Gamics系列 Vol.1 横山光辉三国志 第六卷《孔明的遗言》 Gamicsシリーズ Vol.1 横山光辉三国志 第六巻《孔明の遗言》	ASNetworks	SLG	3800日元
化妆天国 コスメちっく パラダイス	Global A Entertainment	SLG	3800日元
SIMPLE DS系列 Vol.16 寻找 不可思议的昆虫森林 SIMPLE DSシリーズ Vol.16 THE さがそう 不思议なこんちゅうの森	D3 Publisher	AVT	2800日元
中华雀士 天和牌娘 Remix ちゅ~かな雀士 てんほー牌娘 Remix	Jaleco	TAB	4800日元

话梅杂志&3DM

商业能力DS系列 魅力改革 ビズ能力DSシリーズ 魅力改革	Kokuyo	ETC	3800日元
画图记忆 惊异的津川式汉字记忆术 まる书いてドンドン覚える 惊异のつがわ式汉字记忆术	Ertain	ETC	3800日元
2007年7月5日			
盛开吧！豆丁机器人！ 咲かせて！ちびロボ！	Nintendo	SLG	4800日元
你也想用DS听古典音乐吗? あなたもDSでクラシック听いてみませんか?	Square Enix	ETC	3800日元
地球漫步法DS 意大利 地球の歩き方DS イタリア	Square Enix	ETC	3800日元
地球漫步法DS 泰国 地球の歩き方DS タイ	Square Enix	ETC	3800日元
地球漫步法DS 法国 地球の歩き方DS フランス	Square Enix	ETC	3800日元
花开DS园艺生活 花咲くDSガーデニングLife	Square Enix	ETC	3800日元
角田式肌肉锻炼指南 角ちゃん式筋トレナビ	Dorasu	ETC	4000日元
从今天开始DS卡路里指南 今日からDSカロリーナビ	IE Institute	ETC	3800日元
转转面包圈 点心菜单 くるりんドーナツ お果子なレシピ	Global A Entertainment	ACT	3800日元
心跳魔女神判！ どきどき魔女神判！	SNK Playmore	AVG	4800日元
随处瑜伽 どこでもヨガ	Konami	ETC	3800日元
磁幽灵猎人 深红 トレジャーガウスト ガウストダイバー クリムゾンレッド	NBGI	ACT	4800日元
磁幽灵猎人 深蓝 トレジャーガウスト ガウストダイバー ディーブブルー	NBGI	ACT	4800日元
小小病毒 ぷちぷちウイルス	Jaleco	PUZ	2800日元

PlayStation Portable

2007年6月21日			
扣杀球场3 スマッシュコート テニス3	NBGI	SPG	4800日元
2007年6月25日			
哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	39.99美元
2007年6月26日			
变形金刚 Transformers: The Game	Activision	ACT	39.99美元
古墓丽影 周年纪念版 Tomb Raider: Anniversary	Eidos	ACT	39.99美元
2007年6月28日			
中华雀士 天和牌娘 Remix ちゅ~かな雀士 てんほー牌娘 Remix	Jaleco	TAB	5800日元
瑞奇与叮当5 ラチェット&クランク5 激突！ドデカ银河のミリミリ军团	SCEJ	ACT	4800日元
用眼睛锻炼右脑 速读术 携带版 目で右脑を锻える 速读术 ポータブル	MileStone	ETC	2500日元
练习曲 序章 摇动的心 携带版 e'tude prologue 摇れ动く心のかたち ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
TALKMAN式 幼儿英语会话 TALKMAN式しゃべリンガル英会话for Kids!	SCEJ	ETC	4200日元
EVA的秘密 携带版 シークレット オブ エヴァンゲリオン ポータブル	Gainax	ETC	4800日元
2007年7月5日			
恋爱方块 マワスケス based on "Carton-kun"	Irem	PUZ	3800日元

话梅杂志&3DM-SMV





精彩内容导视

Vol.66

本辑看点



超级玩家

被撞死，被激光射死，被电死，在《怪物猎人》世界里猎人们被秒杀的事例层出不穷，每当你遇上这种情况而忍气吞声的时候是否也有想过有朝一日能“以其人之道还其人之身”呢？下面就跟随雷文的视频指导，来体验一刀斩的快感，将怪物们玩弄于掌股之间！

——《MHP2》极限挑战“一刀砍死你”

游戏展望台

收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

本辑为您收录了《洛克人ZX 降临》的高清预告影像，用影像来为您讲述本作的故事背景以及游戏系统。



新作特搜队

全面网罗近期游戏，为您简介最新的作品信息！

本辑为您演示《战火兄弟连DS》、《劲舞团 携带版》、《扣杀球场3》等11款作品，为您打造最酷的游戏视觉盛宴！

火热试玩区

详解近期PSP上经典复刻作品《最终幻想Ⅱ》及火爆动作游戏《杀戮地带 解放》两款作品，让您在影像中感受热门游戏。



劲作点评站

作为一个全新栏目，我们在这里将利用短短的四、五分钟时间为您全面点评近期的火热大作，让您能够更加全面的了解你所喜爱的作品！本次要评论的作品是PSP上的《最终幻想战略版 狮子战争》。



米格的软硬教室

刷3.40 OE了吗？
安中文界面补丁了吗？
装最新修改插件了吗？
什么？你不知道怎么弄？
那就快来看本辑《米格的软硬教室》吧！
米格来一步步教你玩转手中的小P，
给你更多的惊喜！


掌机王Sp
67辑
7月上旬
全国上市
更多关注游戏
富豪街DS
回忆之日
水色学园
塞尔达传说
幻影沙漏
完全攻略
THE LEGEND OF
ZELDA
ゼルダの伝説
むげんのすなどけい
夢幻の砂時計
口袋光环
DVD mini
VOL.67
幸运大抽奖 惊喜送不断
PSP、NDSL、OS掌机、NDS烧录卡、PSP电池包……
海量奖品等你来拿！
只要购买《掌机王SP》就有机会中奖！
ezflash V
SUPER CARD
话梅杂志&3DM-SMV

《游小说》第4辑





奥丁领域

特邀卡伦撰写最强剧情小说！

寄生前夜

人类与线粒体的战争再度重现！



三大官方小说

生化危机 自由之路

CAPCOM官方小说大赛最高奖

幻想传说 沉寂的历史

悲壮的历史就此落幕

死魂曲 羽生蛇村异闻录

带你了解羽生蛇村不为人知的故事

三度进化

由小变大，光盘容量激增3倍！

光盘内容

幻彩花园

TONY壁纸大特辑：光明之风＋光明之泪＋其他作品／《奥丁领域》珍藏设定图/PC及PSP版百余张精美壁纸

梦剧场

名场面——最终幻想Ｘ／《超级机器人大战OG》预告片／《奥丁领域》广告

游音盒

近期及经典游戏金曲

电子书苑

《游小说》独家奉献

恐怖大师伊藤润二《死魂曲》外传漫画



ISBN 7-88527-078-0

9 787885 270780

6月23日全国上市

240页，25万海量文字让你看个够！

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元